¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER





AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

Nº 35

SUPER MARIO 3D WORLD: DIVERSIÓN A CUATRO

LA EVOLUCIÓN DEL MULTIJUGADOR EN LAS CONSOLAS DE NINTENDO

LÍNEA DIRECTA CON TIM SCHAFER

LA HISTORIA DE LA CREACIÓN DE TODOS SUS JUEGOS, CONTADA POR EL MISMO



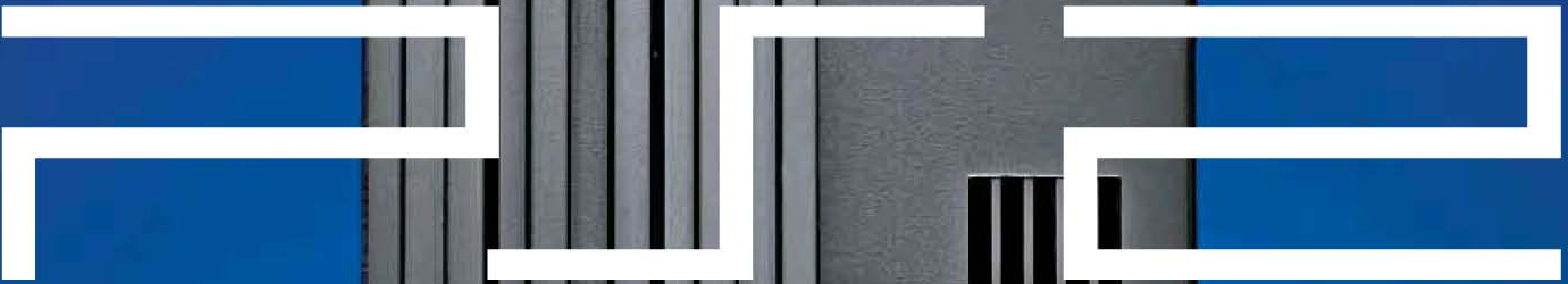
¡el futuro es ahora!

NEO GEO

LA BESTIA DE SNK LLEVÓ LA EXPERIENCIA ARCADE A LOS HOGARES

"EL SALTO GENERACIONAL DE PS1 A PS2 FUE EL MÁS GRANDE QUE HE EXPERIMENTADO"

MARK CERNY



PS2

CÓMO LA SEGUNDA CONSOLA DE SONY SE CONVIRTIÓ EN LA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA

LA CREACIÓN DE

ARMY MOVES

ASÍ SE CREÓ EL CLÁSICO DE DINAMIC Y SU DESEMBARCO EN REINO UNIDO

LA GUÍA DEFINITIVA

MANIC MINER

TODAS LAS VERSIONES Y SECRETOS DEL CLÁSICO DE MATTHEW SMITH



CÓMO SE HIZO

PROJECT ZERO 1-3

MAKOTO SHIBATA REMEMORA SU FANTASMAGÓRICA SAGA

ADEMÁS

LA SAGA TURRICAN
BIOMECHANICAL TOY
THE LAST EXPRESS
ENTER THE MATRIX
SKIES OF ARCADIA
POP UP!
THE LAST NINJA
DAN DARE III
THE SIMPSONS



¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)
~~27,80€~~
20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2020. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



SUMARIO

>> Retro Gamer 35 Para Omar, más valiente que Strider Hiryu

RETRORADAR

04 **G'NG Resurrection** El retorno de Sir Arthur

06 **Homebrew MSX** La máquina eterna

08 **Libros y píxeles** Novedades editoriales

09 **MOBA Xtreme Racing** Lo nuevo de Víctor Ruiz

10 **Yõsei Wars** Hadas en Game Boy

11 **Homebrew CPC** ¡Larga vida al Amstrad!

LA HISTORIA DE

22 **Turrican**

38 **Project Zero 1-3**

62 **The Simpsons**

90 **Skies of Arcadia**

96 **John Madden Football**

108 **The Last Express**

112 **Manic Miner**

118 **Enter The Matrix**

122 **Biomechanical Toy**

128 **Dan Dare III**

132 **The Last Ninja**

138 **Sabre Wulf**

REPORTAJES

12 **PlayStation 2.** El monolito que lideró una generación.

32 **Army Moves.** Dinamic nos llamó a todos a filas.

46 **Nintendo y el multijugador.** De las Game & Watch a Super Mario 3D World.

56 **Pop Up!** El primer juego español para consola.

68 **Tim Schafer.** Su legado, contado por él mismo.

76 **Neo Geo.** La consola más deseada de la historia.

86 **Homebrew en Neo Geo.** Ferraris hechos en casa

102 **Betty Ryan.** Entrevistamos a una auténtica pionera

142 **Nintendo 64.** Guía para no arruinarse en eBay.

PANTALLA FINAL

146 **Phantasy Star II**



12 **EL FENÓMENO PLAYSTATION 2**

La consola más vendida de la historia convirtió a Sony en la dominadora absoluta de su generación. Y antes de que digáis que no es retro, echad cuentas: ya han pasado 21 años desde su lanzamiento.



22 **LA SAGA TURRICAN**

Desde Alemania a la gloria eterna, disparo a disparo, juego a juego.



62 **THE SIMPSONS**

La familia más famosa de la TV arrasó en los recreativos gracias a Konami.



32 **ARMY MOVES**

Cómo se fraguó el clásico de Dinamic, bajo la música de Spandau Ballet.

forowarez.net byneon neon147

retroradar

LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES





SIR ARTHUR HA REGRESADO Y NO HARÁ PRISIONEROS

CAPCOM Y EL GRAN TOKURO FUJIWARA FIRMAN EL GLORIOSO GHOSTS 'N GOBLINS RESURRECTION PARA NINTENDO SWITCH

La noticia del lanzamiento de *Ghosts 'N Goblins Resurrection* y el recopilatorio *Capcom Arcade Stadium* nos pilló con el número anterior ya en imprenta, pero no queríamos dejar pasar la oportunidad de recomendaros esta maravilla de Nintendo Switch, para la que Capcom ha sacado de su tranquilo retiro al maestro Tokuro Fujiwara, el creador original de *Ghosts 'N Goblins* y su no menos legendaria secuela, *Ghouls 'N Ghosts*.

Esta suerte de remake/reboot de la franquicia recoge enemigos y escenarios de las dos recreativas de la saga para componer todo un canto a las 2D y la dificultad desquiciante. Y es que no sería un *Ghosts 'N Goblins* si no fuera más duro que una merienda en el Infierno. Los fans de Sir Arthur se reencontrarán en esta nueva entrega, creada con el motor RE Engine de Capcom, con viejos conocidos: desde los ogros y fantasmas, a los zombis, las parcas (que esta vez corren que se las pelan), Red Arremer, Cyclops, Shielder Cerberus y hasta el gusano Ohme.

Todas estas criaturas, además de escenarios emblemáticos como el cementerio, el molino o el bosque tormentoso, han vuelto a la vida con un nuevo y deslumbrante diseño que convierte el juego en un macabro cuento que exigirá un montón de vidas para superar sus cinco niveles, algunos de ellos divididos a su vez en dos escenarios que podrás superar en base a cuatro niveles de dificultad. Desde Leyenda, apto solo para expertos y masoquistas, hasta Paje (este último permite resucitar donde has muerto, lo que convierte el juego en un paseo, así que no os lo recomendamos). De momento, *Ghosts 'N Goblins Resurrection* es una exclusiva para Switch en formato digital, pero no perdemos la esperanza de verlo pronto en físico, porque una maravilla así merece ser guardada en una estantería para nuestros nietos. *





» [Switch] *Ghosts 'N Goblins Resurrection* le da una maravillosa vuelta de tuerca, tanto a nivel estético como en mecánicas, a las dos placas recreativas de la saga. El resultado es un juego tan hermoso como exigente. Pero ya sabemos que a los *G'NG* se viene a sufrir.



La revista de videojuegos nº1 en España



Desde 1991 Hobby Consolas es la revista de videojuegos más vendida en nuestro país. Todos los meses la tienes en el kiosco llena de reportajes, análisis, reviews y mucho más. Un contenido exclusivo que no vas a encontrar en otra parte. Y durante todo 2021, **celebramos los 30 años** de la marca. **¿Te lo vas a perder?**

Y todos los días en la web
hobbyconsolas.com



NUEVOS JUEGOS PARA MSX CON SABOR NACIONAL

EL ESTÁNDAR MSX SIGUE EN ALZA

Por Atila Merino "blackmores"

Hace muchísimos años que el MSX está recibiendo nuevos videojuegos de manera homebrew, pero, con el paso de los años, la calidad de los mismos hay ido aumentando poco a poco pese a que se producen menos trabajos que para otros microordenadores de 8 bits coetáneos, como el Amstrad CPC, el ZX Spectrum o el Commodore 64.

Lo que sí que coincide con los ordenadores de Alan Sugar y Clive Sinclair es que España es uno de los principales desarrolladores de videojuegos para el estándar japonés, no solo en cantidad, sino también en calidad, como vienen demostrando, año tras año, cada uno de los grupos repartidos por la geografía española: Kai Magazine, Retroforce, ASM, Brain Games, RetroWorks, Imanok, Oxiab, Relevo, Physical Dreams, unepic_Fran o Carambalán Studios, entre muchos otros.

A finales del 2020 vieron la luz un par de juegos que se han convertido en grandes obras del MSX. En primer lugar, el espectacular *Ghosts 'n Goblins* creado por Antonio Javier Estrada, más conocido como Assembler, que después de muchísimos años con la idea de conseguir realizar una conversión idéntica a la recreativa publicada por Capcom en 1985, ha conseguido su objetivo gracias al uso de la tarjeta gráfica de expansión V9990, por lo que podremos jugarlo en cualquier modelo de MSX, si bien es recomendado hacerlo en un MSX2 o un Turbo R. Esta conversión perfecta nos da a escoger entre el sonido SCC o el de la recreativa original, lo que nos permitirá escuchar la banda sonora con una mayor calidad. Sin duda, el juego de ASM es una de las sorpresas del pasado 2020, con edición física incluida.

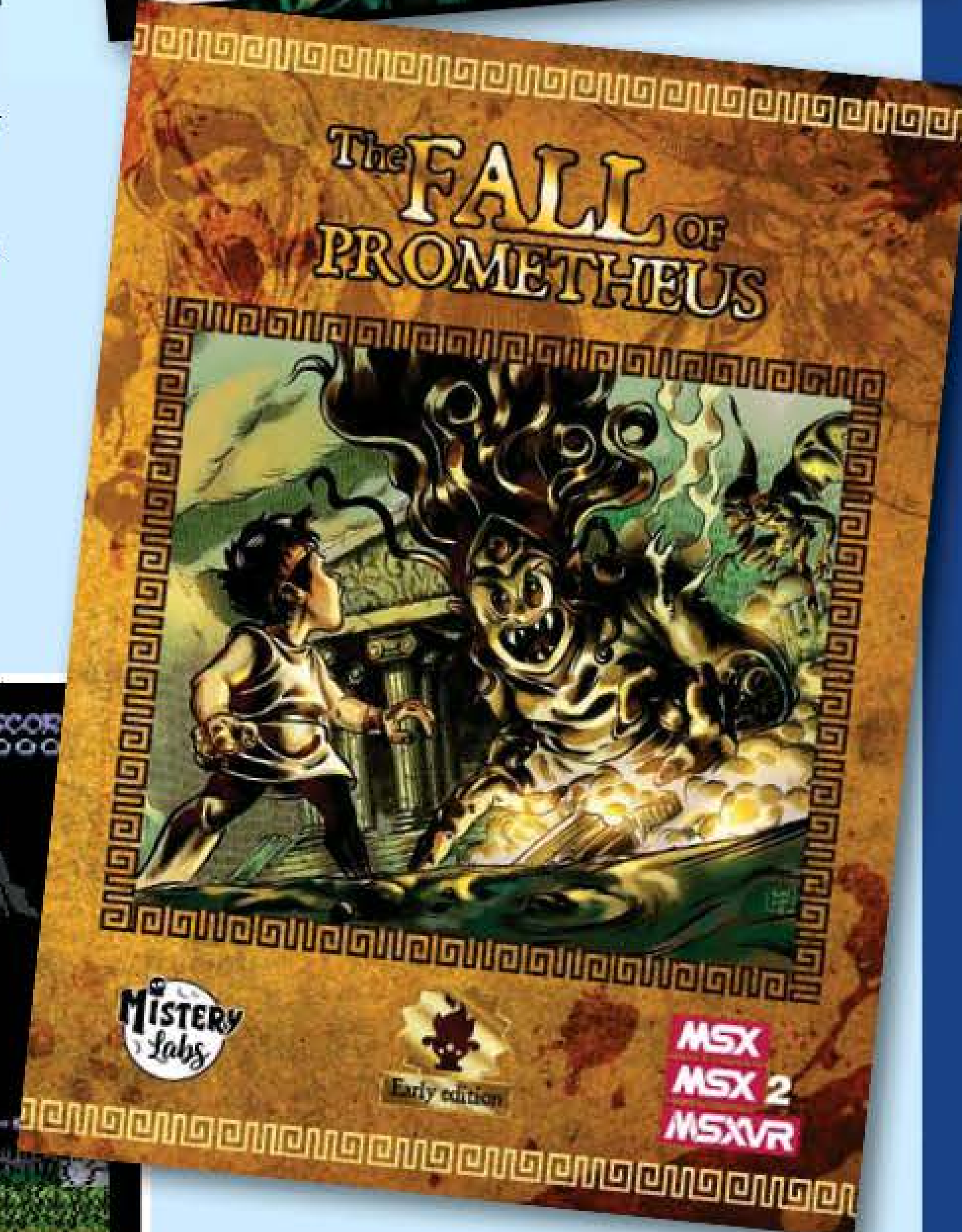
A punto de acabar el año 2020, también vio la luz otro espectacular trabajo para la primera generación de MSX: *Suit Macabre*, creado por el desarrollador Maltanto. Se trata de un juego que recuerda muchísimo a *Maniac Mansion* por su ambientación y argumento, aunque no tiene nada que ver con una aventura gráfica, sino que más bien es una aventura de plataformas en la que tendremos que recorrer un enorme y misterioso hotel en busca de objetos que nos ayudarán a avanzar con el fin de encontrar a un extraño doctor. Cabe destacar su conseguida ambientación tétrica, el atractivo argumento y un apartado gráfico diferente a lo visto hasta entonces en el estándar japonés. La edición física cuenta con una excelente portada del popular ilustrador Sergio Cabanillas, más conocido como Sirelion.

Finalmente, a principios del año 2021 nos llegó una tercera joya en forma de juego de MSX1, precisamente a manos del propio Sirelion que, por primera vez, desarrollaba su propio videojuego junto a su hermano Javier Cabanillas. Con *The Fall of Prometheus*, bajo el sello Mistery Labs, Sirelion ha demostrado que no solo es un artista de la ilustración, como vuelve a demostrar en la portada y el manual del juego, sino que es un excelente grafista y un gran diseñador.

Se trata de un arcade de inteligencia en el que tenemos que superar veintisiete niveles cuyos puzles son cada vez más complicados, y todo ello bajo una ambientación griega en la que el titán Prometeo es el gran protagonista.

Con juegos como estos, podemos decir que los usuarios de MSX tienen el futuro asegurado durante muchos años más y que en España estamos en primera línea. ✱









Más páginas, más secciones...

¡NUEVA!

2'50 EUROS

Auto Bild ESPAÑA

Nº 629 • Marzo 2021 • www.autobild.es

AHORA MENSUAL
¡MÁS PÁGINAS!
¡NUEVAS SECCIONES!

Kia Stonic TEST 100.000 KM

No hay SALÓN DE GINEBRA, pero sí...

Novedades muy picantes

Cupra Formentor VZ5

DS 4

Ioniq 5

Audi e-tron

PRÁCTICO

¡PELIGRO!
Covid y la mala ventilación
Las claves para evitar contagiarte en tu coche

PRUEBAS

VW ID.4
Primer contacto en exclusiva

MERCEDES GLE 350 de
¡Híbrido enchufable y diésel!

CLÁSICOS

60 AÑOS DEL MÍTICO 'CUATRO LATAS'

Hyundai Tucson 1.6 CRDi

VW Tiguan 2.0 TDI

COMPARATIVA
TUCSON VS TIGUAN

AHORA MENSUAL

YA EN TU PUNTO DE VENTA MÁS CERCANO

Auto Bild ESPAÑA

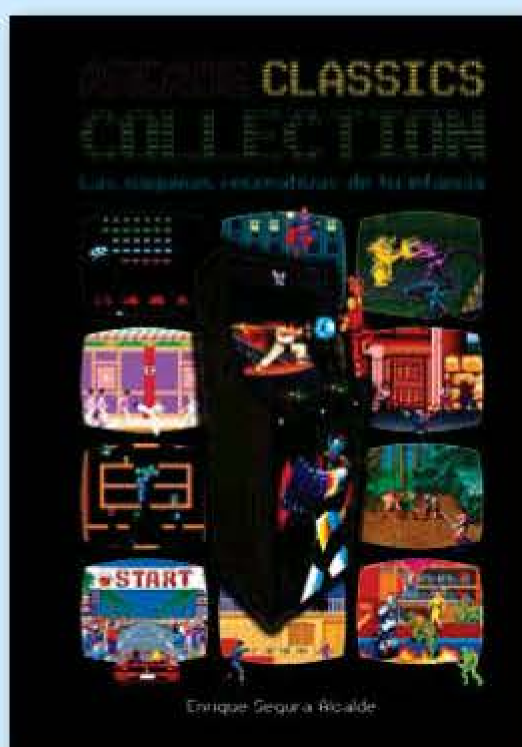


Y todos los días en la web **autobild.es**











PÓKER DE LANZAMIENTOS EDITORIALES SOBRE RETRO

HACED SITIO EN LAS ESTANTERÍAS, PORQUE NADIE DEBERÍA PERDERSE ESTA NUEVA OLEADA DE LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS VIEJUNOS

Empezamos fuerte con un lanzamiento tan inesperado como goloso. El cuarto volumen de *La Historia de Nintendo* llegará a las tiendas el próximo 12 de mayo, añadiendo un capítulo más a la monumental obra escrita por Florent Gorges sobre el gigante japonés. En este caso se centra específicamente en Game Boy, y tenemos el hype por las nubes. Los tres tomos anteriores eran soberbios, y este, editado originalmente en su Francia natal en 2018 por una editorial diferente a los anteriores, tenía pinta de que jamás iba a llegar a España, pero Héroes de Papel ha obrado al fin el milagro.

De la misma editorial nos llegan también dos libros que no pueden faltar en las estanterías de los fans de los J-RPG clásicos. En *La Leyenda Final Fantasy IV-V* Jonathan Remoiville analiza las dos primeras entregas de la amada saga de Squaresoft para Super Famicom, dos notables RPG que acabarían eclipsados ante el monumental *Final Fantasy VI*, pero que bien merecen un buen revisionado.

Por otro lado, Héroes de Papel inaugura su nueva colección *Memorias del RPG* con *Los Guerreros de Tale*, en el que Eleazar Herrera analiza el legado de las tres entregas de *Golden Sun*, la inolvidable saga creada por Camelot Software Planning de la que no hemos vuelto a saber nada desde 2010, cuando *Dark Dawn* debutó en DS.

Si eres un mitómano de los recreativos no deberías perderte el nuevo libro de Enrique Segura Alcalde: *Arcade Classics Collection*. Entre sus páginas encontrarás 50 iconos de la edad dorada, desde *Pong* (1972) hasta *Metal Slug* (1996), con entrevistas a coleccionistas y fabricantes de máquinas, a lo que suma además el prólogo y una selección de *Ranciofacts* sobre el tema, a cargo del gran Pedro Vera, quien no ha dudado en sumarse a esta obra con fines solidarios para la lucha contra el cáncer.

Y acabamos con un tomo colosal, el producto de cuatro años de trabajo que se reflejan en sus más de 1.000 páginas. Marc Rollan "El Funs", un señor al que queremos y admiramos mucho en *Retro Gamer España*, firma *Play Historia: Los 50 videojuegos que cambiaron el mundo*. Pero aquí encontraréis mucho más que esos 50 juegos: en cada capítulo se habla de la trayectoria de los autores y el contexto en el que crearon sus obras, de una manera tan minuciosa como accesible. Sencillamente, es imposible dejar de devorar sus páginas. *

MOBA XTREME RACING

YA DISPONIBLE EL NUEVO JUEGO DE VÍCTOR RUIZ

EL AUTOR DE ABU SIMBEL PROFANATION, ARMY MOVES O LA SAGA PC FÚTBOL, VUELVE A LA PROGRAMACIÓN.

Por Jesús Martínez del Vas

Seguramente coincidirás con nosotros en que la vuelta al ruedo de un mito como Víctor Ruiz (Dinamic) es una excelente noticia. Lo hace con un proyecto sencillo y directo, en una tradición que recuerda a sus programas clásicos. Se trata de *Moba Xtreme Racing*, y sí, es de "coches", pero no para lanzar misiles y saltar puentes sino para competir en carreras.

Está ya disponible para Android a través de Play Google, y se trata de un juego "100% Víctor Ruiz" de carreras trepidantes, donde podrás usar elementos jugables como Nitro y Boost, entre otras muchas características. Podrás librar partidas en solitario contra la inteligencia artificial del juego, o jugar online por equipos MOBA de 2 contra 2 o 3 contra 3, con carreras cortas y desenfrenadas que van desde los treinta segundos a los dos minutos.

Tal y como el autor explica, la estrategia es fundamental para conseguir mejorar tu tiempo, aprovechando los rebufos de los coches rivales y provocando colisiones entre ellos. Se trata en todo caso de una Soft Launch con una cantidad limitada de usuarios, pero que ya cuenta con más de 500 personas que se han apuntado para probarlo en línea. Y Víctor ha sacado una primera conclusión: "Poca gente sube de nivel, los juegos que hacen dinero en móviles son hiper-casual". El planteamiento inicial del juego está basado en la habilidad pura, con un trabajado motor de físicas y colisiones. "Está muy bien ajustado, equilibrado para que empieces con dificultad, aprender y luego jugar de forma sencilla", pero la idea de Víctor pasa por repensar su concepto y adaptarlo a lo que el jugador de móvil demanda: mecánicas sencillas y automatizaciones en el movimiento. "Dado que he dicho que los coches tienen SCA, Sistema de Conducción Autónoma, tendré que hacer honor al nombre".

Tienes la oportunidad de observar de cerca la evolución de este título, así que te animamos a descargarlo y exprimirlo al máximo. Esperemos contar pronto con una nueva versión, y que se convierta en un gran éxito. ✱











YÕSEI WARS, UNA DELICIA PARA GBC HECHA EN ESPAÑA

UN ENCANTADOR ARCADE HOMEBREW

Una de las cosas que más nos ilusiona de currar en *Retro Gamer España* es cuando nos contacta un desarrollador español para contarnos su proyecto homebrew para un sistema clásico. Cuando Félix Martín Arrieta (también conocido como Nekete) nos enseñó un prototipo de *Yõsei Wars* teníamos que saber más sobre este prometedor arcade.

Yõsei Wars es la evolución de *A Fairy Without Wings*, un juego para Game Boy que Nekete presentó a la segunda edición de Concurso Internacional de videojuegos para Nintendo Game Boy que organizó RetroAcción (Asociación para el estudio y divulgación de la Informática clásica) en 2019, y donde se alzaría con el primer premio. Aquel título (disponible en *nekete.itch.io/a-fairy-without-wings*), ha acabado dando el salto a Game Boy Color (también es compatible con la primera generación de la portátil de Nintendo y con GBA), en una versión mejorada tanto a nivel gráfico como sonoro, pero manteniendo su misma esencia deliciosamente arcade.

Yõsei Wars tiene como protagonista a Hanoka, la hija de la reina de las hadas de los dientes (el equivalente anglosajón de nuestro Ratoncito Pérez). La acción arranca cuando su reino es invadido por una raza de seres nacidos de la comida basura. Esta horda de hamburguesas, helados, saleros y tenedores bastante agresivos han encarcelado al resto de hadas con el objetivo de hacerse con todos los dientes del reino. Algo que, por supuesto, no les vamos a permitir.

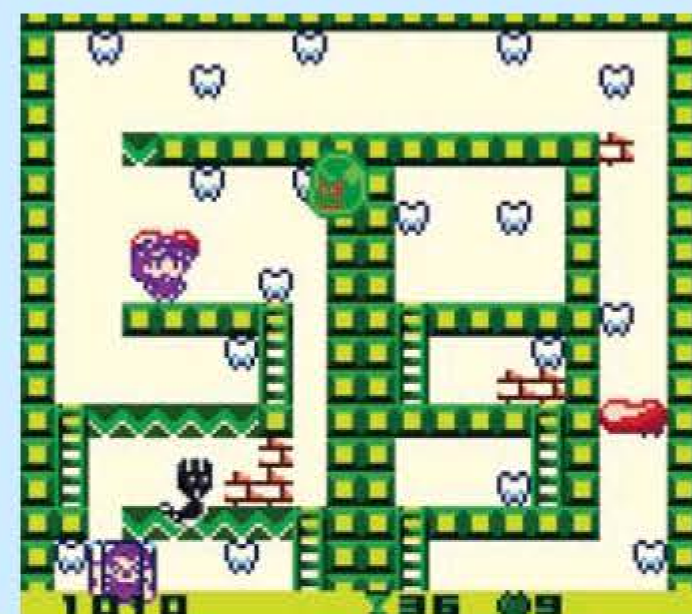
A partir de esta premisa el juego nos presenta una sucesión de pantallas en las que deberemos recoger todos los dientes de cada nivel, esquivando el contacto con los enemigos. Solo cuando hayamos podido recoger el último diente podremos activar el poder de disparo de Hanoka, con el que liquidar a las criaturas y liberar al hada correspondiente de cada nivel. Esta mecánica, que recuerda a clásicos como *Bomb Jack* o *Rodland*, viene acompañada además de un ingenioso diseño de niveles, que nos obligará a usar escaleras, ejecutar saltos milimétricos y realizar auténticos saltos de fe para agarrar ese último diente que se nos resistía. Y por supuesto, el juego también cuenta con sus propios jefazos, con un diseño tan encantador como el resto de personajes.

El juego, desarrollado sobre el motor *ZGB* creado por el sevillano Zalo, sigue en pleno desarrollo, pero por lo que nos ha comentado Nekete, confía en poder lanzarlo en formato físico próximamente. De hecho hasta cuenta ya con un precioso arte para la futura carátula, creado para la ocasión por Daniel Nevado, un artista que ya ha dejado su impronta en clásicos del homebrew patrio como *Mega Mindtris* de 1985 Alternativo, por citar solo un ejemplo. Nekete se está encargando en solitario de la programación y los gráficos del juego, lo que eleva aún más el mérito de un proyecto al que prometemos seguirle la pista en próximos números de *Retro Gamer España*. ¡Que viva el homebrew español! ★

















EL AMSTRAD CPC SACA MÚSCULO EN 2020 Y ESTE 2021

NUEVOS DESARROLLOS DE 8 BITS

Por Atila Merino "blackmores"

El 2020 fue un año complicado en muchos aspectos, pero no todo fue malo, ya que se convirtió en uno de los mejores años, sino el mejor, en lo que respecta a la producción homebrew para el Amstrad CPC. Con una linea ascendente en cuanto a la calidad de los juegos publicados, durante el pasado año vimos cómo un gran número de ellos tenía un nivel igual o superior a los que salieron durante la etapa comercial del ordenador de 8 bits de Alan Sugar.

Space Moves de Retrobytes Productions, *Red Sunset* de ESP Soft, *Kitsune's Curse* y *Brick Rick* de Reidrac, *Buccaneers* de Big Bang Games, *Sorcerers* de Salva Kantero o *The Abduction of Oscar Z* de Dreamin' Bits son grandísimos juegos que vieron la luz durante el difícil año pasado.



Por si fuera poco, antes de que se termina-ra el año, llegaron tres juegos más, por cuya calidad se los podría situar entre los mejores juegos comerciales del Amstrad CPC durante la Edad de Oro del software español. Para empezar, los españoles de RetroWorks llevaron, por fin, el esperado *The Sword of Ianna* a los circuitos del Amstrad CPC en una conversión absolutamente brillante gracias a la labor de Spirax, Pagantipaco y Alberto J. González (el gran McAlby de New Frontier, Bit Managers y Abylight).

Desde el Reino Unido llegó, finalmente, la esperada adaptación a CPC del mítico *Atic Atac*, uno de los mayores clásicos desarrollados por los hermanos Stamper de Ultimate Play the Game y que, casi cuarenta años después, ha visto la luz en un perfecto modo 0 gracias a la unión de los británicos Steven Day, John Ward y Saul Cross.



Finalmente, la unión de talento español con talento francés consiguó producir *Alcon 2020*, un shoot'em-up que muchos conocerán por el nombre de *Slap Fight*, una recreativa de 1986 desarrollada por Toaplan y publicada por Taito. El juego de Abalore Games ha tomado todos los elementos de la recreativa original, dejando en ridículo la versión de Amstrad CPC creada por Imagine en 1987. Abalore, Richard Gatineau y Julien Nevo son los culpables de esta joya de matamarcianos.

Pero si 2020 fue un año tan bueno para los cepeceros, lo que nos espera en este año 2021 no le va a la zaga, y es que ya se han anunciado diversos videojuegos que tienen una pinta alucinante y que seguramente veamos a lo largo de estos meses.

Desde Francia nos llegará el remake de *Wonder Boy*, realizado por el grafista Benjamin Yoris y el programador Abalore. Por lo visto hasta ahora y gracias a la demo publicada no hace mucho, el juego lucirá un nuevo aspecto gráfico realizado en el modo 0, con un colorido excepcional. Además, la banda sonora es otro de sus puntos fuertes.

Por otro lado, la gran joya de RetroWorks, *Los Amores de Brunilda*, que ya vio la luz en ZX Spectrum y MSX2, llegará por fin al Amstrad CPC de la mano de Spirax y Pagantipaco, haciendo gala de un precioso apartado gráfico en modo 0 y de una de las mejores bandas sonoras que hayamos oído jamás. Esta aventura promete convertirse en una de las mejores obras del Amstrad CPC aparecidas en toda su historia.

Con este panorama que nos espera, parece claro que la escena homebrew de Amstrad CPC volverá a repetir el exitazo de 2020 y, ¿por qué no?, superarlo si es posible. Soñar sigue siendo gratis. *

LA BESTIA NEGRA
LA HISTORIA DE PS2

PLAYSTATION 2 SE CONVIRTIÓ EN LA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO CON MÁS DE 150 MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS, RETRO GAMER HA HABLADO CON LOS CREADORES DEL HARDWARE Y ALGUNOS DESARROLLADORES PARA CONOCER LAS CLAVES DE AQUEL ÉXITO

TEXTO DE DAVID CROOKES



DAVID REEVES
■ Ex presidente y CEO de Sony Computer Entertainment Europe. David es cofundador de E Fundamentals.



DAVID AMOR
■ Cofundador de Relentless Software, creador de la franquicia multimillonaria *Buzz!* Ahora es asesor de la industria.



DAVID DARLING
■ Cofundador de Codemasters. Publicó muchos juegos de coches en PS2. Ahora es CEO de Kwalee.

Como dijo Mark Twain: "Los hechos son tercos, pero las estadísticas son flexibles" y, sin embargo, en el caso de PlayStation 2 las dos cosas se suman. Se pueden discutir las cifras de ventas de la segunda generación PlayStation por unos centenares, miles o incluso millones de unidades: 980.000 vendidas en su primer día en Japón, el 4 de marzo de 2000, y 158 millones en todo el mundo a lo largo de sus 13 años de vida. Pero es irrefutable el hecho de que es la consola más vendida de todos los tiempos y, portátiles aparte, no hay nada que se le haya aproximado.

PS2 fue, sin dudas, un éxito tremendo, que llegó tras una primera consola revolucionaria. La primera PlayStation rompió el dominio que tenían en el mercado del videojuego Nintendo y Sega al llevar a los jugadores títulos arcade 3D de calidad. Y cuando Sony vio que había vendido 3,4 millones en 1996 y que iba a llegar a los 10 millones en Navidad, solo podía crear una segunda parte que la superara en todo.

Ken Kutaragi desempeñó un papel clave en el desarrollo de la nueva consola, y se ganó el título de "Padre de PlayStation". Su experiencia (que incluye la creación de un nuevo chip de sonido para la SNES) fue lo que llevó a liderar el proyecto. "Kutaragi empezó con el desarrollo de PlayStation 2 en 1996 y desde el principio estuvo claro que se estaba diseñando pensando en el entretenimiento", dice David Reeves, antiguo CEO y presidente de Sony PlayStation EMEA.

Sony habló con otras empresas, incluyendo LSI Logic Corp, para ver de qué manera podían contribuir. LSI Logic fabricó el procesador de PlayStation y tenía participación en Argonaut, quienes trabajaron con Nintendo en el chip SuperFX utilizado en *Star Fox*. Se le pidió que trabajara en un chip de renderizado para PS2, tarea que recayó en el fundador de Argonaut, Jez San. "Sony dio a la empresa las especificaciones que quería y que consistían en que el procesador lograse dos millones de polígonos por segundo con mapeo de texturas", nos cuenta Jez. "Diseñamos la manera más eficiente de obtener el rendimiento que Sony deseaba pero entonces LSI Logic nos dijo que no habíamos conseguido el trato porque el equipo interno de Sony había diseñado su propio chip y que no tenía las mismas especificaciones".

Resulta que el equipo interno de Sony estaba trabajando para conseguir un procesador más rápido que pudiera procesar más polígonos por segundo. "Si nos hubieran dicho que diseñáramos un chip para lograr cinco o diez millones de polígonos por segundo, lo hubiéramos hecho", dice Jez. Pero la decisión de crear la CPU de PS2 y el sintetizador de gráficos era fundamental. "Al crear Sony sus propios chips se mantuvo el desarrollo interno y ayudó a reducir los costes", dice David.

El Sintetizador de Gráficos de Sony era un motor de renderizado paralelo capaz de manejar una tasa de relleno píxeles muy alta y la RAM estaba ubicada en el procesador, lo que permitía un rendimiento increíble. La CPU de 128 bits funcionaba a 294,912 MHz y se llamó Emotion Engine, para enfatizar deliberadamente su potencial para los juegos más que para ensalzar sus virtudes tecnológicas.

"El avance generacional en la potencia de PlayStation 1 a PlayStation 2 fue el mayor que ha habido jamás", dice Mark Cerny, con quien había contactado el productor ejecutivo de desarrollo de producto, Shuhei Yoshida, para que ayudase a desarrollar el motor gráfico de PlayStation 2.

"La PlayStation original tenía una arquitectura gráfica propia que había tenido mucho éxito, no era especialmente difícil de programar y podía producir gráficos 3D competitivos", añade. "Ken Kutaragi dobló la apuesta con PS2. Sus unidades vectoriales eran más complicadas de usar, pero el rendimiento era también más alto". ▶



DAVID LAU-KEE
■ Fundador y ex CEO de Criterion, desarrollador del motor *RenderWare*. Ahora está en el Consejo de Administración de varias empresas.



DAVID PERRY
■ Leyenda del desarrollo y ex jefe de Shiy Entertainment. Ahora es CEO y cofundador de GoVyrl.



ANDREW OLIVER
■ Cofundador de Blitz Games Studios, creador de numerosos juegos de PS2. Ahora es director de Game Dragons.





> "EL AVANCE GENERACIONAL EN LA POTENCIA DE PLAYSTATION 1 A PLAYSTATION 2 FUE EL MAYOR QUE HA HABIDO JAMÁS"
>
> MARK CERNY



MARK CERNY
■ Asesoró a Sony con el motor gráfico de PS2 y ayudó a Insomniac y Naughty Dog con sus primeros juegos para PS2. Mark es presidente de Cerny Games.



RAY MAGUIRE
■ Ex vicepresidente senior para Reino Unido, Irlanda, Benelux y Escandinavia de Sony Computer Entertainment Europe. Cofundador de Minditness Digital.



KEITA TAKAHASHI
■ Diseñador y artista, creador del juego de culto *Katamari Damacy*.



JEZ SAN
■ Fundador de Argonaut Software, se le pidió crear un chip gráfico para PS2. Fundador de FunFair Technologies.



KEITH JUDGE
■ Programador que trabajó en títulos de PS2 como *Burnout: Revenge*. Actualmente, es director de LucknowGames.



PAUL HUGHES
■ Cofundador y director de Tecnología en Warthog Games, un gran estudio independiente de videojuegos. Ahora es jefe de tecnología en Evidential.



JASON KINGSLEY
■ Cofundador y CEO de Rebellion Software, desarrollador freelance en la época de PS2.



» Sony no se privó de arriesgar con anuncios muy atrevidos y bastante extraños para PlayStation 2.

Mark trabajó tres meses en el motor gráfico de PlayStation 2. "Me las apañé para trabajar tres meses sabáticos en la misma habitación que los programadores creando las demos que al final se utilizarían en el anuncio de PS2". Cerny había estado al frente de Universal Interactive Studios y había contratado a un estudio de tres personas llamado Naughty Dog y a otro que empezaba con el nombre de Insomniac Games.

Estos acuerdos llevaron a la producción de *Spyro The Dragon* y *Crash Bandicoot*. "Con *Crash Bandicoot* cada polígono era importante y había que aprovechar todo, pero la GPU de PS2 era docenas de veces más rápida que la que teníamos en PlayStation", añade Mark. "Teníamos casi tantos polígonos como píxeles y la GPU nos inspiró para crear mundos expansivos: *Jak And Daxter* y *Ratchet & Clank* simplemente no habrían sido posibles en PlayStation".

Al tiempo que se desarrollaban las entrañas, se trabajaba en el diseño. Kutaragi quería un aspecto resaltara la potencia de la máquina, así que se sustituyó el color crema/blanco del original por un aspecto más maduro de electrónica de consumo. Se eligió el negro como símbolo del espacio mientras que las gradaciones de azul simbolizaban la idea de la vida y el nacimiento. "Me imaginaba el nacimiento de la vida en los océanos", confesaba el diseñador Teiyu Goto en el primer número editado por Future Publishing de la revista *Official PlayStation 2 Magazine*.

> "TENÍAMOS CASI TANTOS POLÍGONOS COMO PÍXELES Y LA GPU NOS INSPIRÓ PARA CREAR MUNDOS EXPANSIVOS: JAK AND DAXTER Y RATCHET & CLANK NO HABRÍAN SIDO POSIBLES EN PLAYSTATION"
>
> MARK CERNY

La consola se podía poner en horizontal y en vertical y la bandeja de discos de carga frontal permitía insertar los DVD en ambas posiciones. Cuando se presentó en el Tokyo Game Show en septiembre de 1999 (se había anunciado seis meses antes) hubo división de opiniones, pero la retrocompatibilidad con PlayStation, la posibilidad de ver películas en DVD y un nuevo mando DualShock 2 con soporte analógico para los botones convencieron rápido a los compradores.

"El lector de DVD fue clave para el éxito de PS2 igual que el Blu-ray lo fue para PS3", dice David. Sin duda, marcó la diferencia respecto a la Dreamcast de 128 bits que salió en 1998, una consola a la que le costaba mantenerse a flote pese a que muchos jugadores la llevaban en su corazón.

La consola salió a un precio competitivo (450 €), con lo que costaba igual o menos que la mayoría de los reproductores de DVD del mercado.







JUEGOS PARA LAS MASAS

LOS PERIFÉRICOS QUE POTENCIARON EL ÉXITO DE PS2



BUZZ!

Tras su debut en 2005, la serie *Buzz*! llegó a publicar 18 juegos en total, 13 de los cuales salieron en PS2. Los juegos utilizaban un conjunto de mandos USB especialmente diseñados para ellos que recordaban a los de un concurso de televisión. Tenían un botón grande rojo y cuatro de colores y ofrecían una diversión multijugador sencilla.



GUITAR HERO

Guitar Hero logró que desapareciera el *air guitar*. Incluso sin haber tocado un instrumento nunca podías ser una estrella del rock. El mando tenía forma de guitarra y los botones se pulsaban coincidiendo con las notas que aparecían en pantalla de los temas. Todo el mundo se acababa animando. Las distintas guitarras mantuvieron vivo el interés de los jugadores.



EYETOY

Sony lanzó su divertida cámara en julio de 2003, para navidades había llegado a dos millones de jugadores en Europa. El periférico salió con *EyeToy: Play* y consistía en 12 minijuegos basados en detectar el movimiento de los jugadores, lo que eliminaba de la ecuación al mando. Decenas de juegos, incluidos los *Lemmings* de 2006, eran compatibles con EyeToy.



SINGSTAR

SingStar incluía un par de micrófonos, ya que era un karaoke en el que los jugadores conseguían puntos al cantar la letra del tema que aparecía en pantalla con el tono adecuado y sin desafinar. Luego se podía escuchar cómo había quedado la canción. Hubo incluso juegos específicos para España: *La Edad de Oro del Pop Español*, *Mecano*, *Operación Triunfo* y *Miliki*.



ALFOMBRAS DE BAILE

Dance Dance Revolution debutó en PlayStation en 1998 pero también triunfó en PS2. *DDRMAX Dance Dance Revolution 6thMix* fue su primer lanzamiento en PlayStation 2, y la alfombra de plástico registraba los movimientos del jugador. Otros juegos como *In the Groove* o *Pump It Up* usaron también la alfombra.



DVD REMOTE

PlayStation 2 no era solo una consola de juegos, también era un reproductor decente de DVD y ayudó a popularizar este formato de disco en el mercado, de forma que el VHS pasó a la historia. El control remoto tardó un poco en estar a la venta, pero logró que la reproducción fuera más fácil que con el mando y dio la excusa para llevar la consola al salón de casa.

"El DVD también era imprescindible para juegos como *Jak And Daxter;* incluso diseñando con mucho cuidado el mundo las cargas eran muy grandes y con un CD-ROM no creo que hubiésemos podido crear esa experiencia de un mundo abierto perfectamente conectado", dice Mark.

Pero aunque PS2 atrajese a compradores que querían deshacerse de las cintas VHS y veían los juegos como algo adicional, Sony tenía clara sus prioridades. "Para PlayStation era vital tener los mejores juegos en exclusiva", dice David. "También era importante que las editoras estuvieran de acuerdo en desarrollar juegos para PS2. Sony había aprendido que era clave contar con grandes títulos el año del lanzamiento y el siguiente, así que llegó a acuerdos con las editoras y los desarrolladores con antelación para sacar juegos y las apoyaba en el marketing".

Contar con el apoyo de las editoras y los desarrolladores *third-party* era tan importante para el éxito de PS2 como el propio *hardware.* "Las relaciones con los *third-party* siempre han sido una parte importante del negocio", afirma Ray Maguire, quien fue vicepresidente senior de Sony Computer Entertainment Europe hasta 2011. "El contenido es lo que importa. Una estrecha relación con los desarrolladores ayuda a que saquen el máximo partido de la consola".

PS2 tuvo un catálogo de lanzamiento muy variado que incluía *Ridge Racer V, Armoured Core 2, Dead Or Alive 2: Hardcore, Dynasty Warriors 2, FantaVision, Midnight Club, TimeSplitters, Silent Scope, Tekken Tag Tournament, SSX* y *X-Squad.* "Había texturas con la perspectiva correcta y filtrado de texturas, con lo que la calidad era mucho mayor", recuerda Paul Hughes, quien por entonces era jefe de Tecnología en Warthog Games. "Y las demostraciones tan refinadas como la de los patos de goma de Dylan Cuthbert mostraban una cantidad tremenda de triángulos y dejaban entrever de lo que era capaz la plataforma".

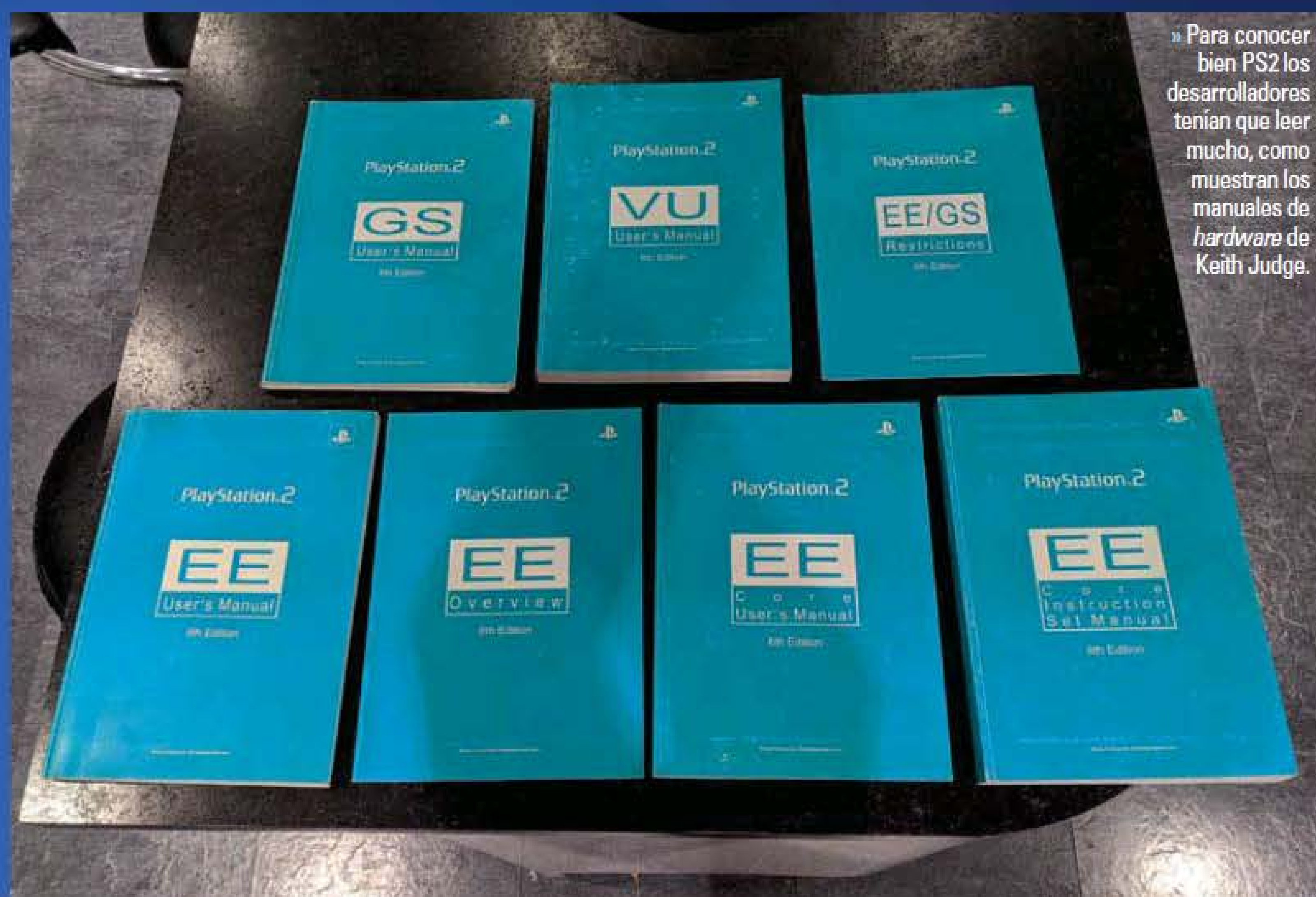
El ya mencionado *Jak And Daxter: The Precursor Legacy,* que salió en diciembre de 2001 también permitía hacerse una idea de lo que se podría hacer. "Era un juego técnicamente tan bueno que Sony lo utilizó en las visitas a los desarrolladores para mostrarles el rendimiento de los gráficos y lo maravillosamente bueno que era el paralelizado de la unidad vectorial y el uso del DMA", dice Paul. En efecto, PlayStation 2 resultó ser la plataforma perfecta para que debutasen numerosas franquicias increíbles y muy ambiciosas, entre ellas *Kingdom Hearts, God Of War* o *Devil May Cry,* al tiempo que seguían creciendo otras que ya habían triunfado, desde los juegos de *Tomb Raider* (incluyendo un reinicio en 2006 que se llamó *Tomb Raider: Legend)* a hitos decisivos como *Gran Turismo 4, Silent Hill 2* o *Final Fantasy X.*

Sony también quería potenciar la relación que había establecido con el talento extraordinario de Hideo Kojima, director de *Metal Gear Solid. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* era una secuela exclusiva de PS2 en la que se puso un cuidado exquisito para crear escenarios muy detallados

"Cuando se presentó *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* nos quedamos boquiabiertos en la oficina", dice David Perry, por entonces jefe de Shiny Entertainment , que fue adquirida por Infogrames durante el desarrollo de *Enter The Matrix,* un ambicioso juego que incluía una hora de metraje original y que incluso tuvo una fiesta para el estreno, lo que demuestra el éxito que tenían ya los videojuegos. "Nos obligó a tomarnos PlayStation 2 más en serio todavía y nuestro equipo realizó algunas demos técnicas en lenguaje ensamblador que impresionaron incluso a Mark Cerny". Para David, PS2 solucionó infinidad de problemas. "Sony sabía lo que tenía que hacer para solucionar los problemas de la primera PlayStation y también mejoró el mando", continúa. "La gente de Sony son jugadores así que los que decidían sabían qué debían hacer".

También le vino bien a Sony tener equipos por todo el mundo. Por ejemplo, Phil Harrison, vicepresidente de relaciones con *third party* y de I+D en Sony Computer Entertainment América, dijo que Ray tenía independencia en Reino Unido dentro de Sony y alabó el apoyo de la creatividad británica. "Cada territorio PlayStation tiene matices específicos que lo diferencian y tiene un camino algo distinto", nos dice Ray.

"Ese apoyo fue vital para explotar su potencial y también significa que los juegos como parte de las industrias creadoras del Reino Unido empezaron a destacar a medida que sus



» Para conocer bien PS2 los desarrolladores tenían que leer mucho, como muestran los manuales de *hardware* de Keith Judge.

EN VIVO

EN QUÉ FALLÓ EL JUEGO ONLINE DE PS2

» El adaptador de red insertado en una PS2 en posición vertical.

El juego online no empezó muy bien en PS2. Nos hubiera encantado poder decir que arrasó, pero lo cierto es que no empezó con paso firme, lo que frustró a los jugadores. No fue por falta de voluntad, el presidente de Sony Computer Entertainment America (SCEA), Kaz Hirai, expuso de los planes de la consola durante al menos tres E3 y la previsión era haber vendido al menos 400.000 adaptadores de red en Estados Unidos a finales de 2003, pero no fue un lanzamiento tan suave como el de Xbox Live, que tuvo lugar ese año, ni estaba tan conectado como el servicio de la Dreamcast de Sega en 1998.

En algunos casos la oferta no satisfizo la demanda: había muchas expectativas con *Final Fantasy XI* en 2003, pero se retrasó el disco duro que necesitaba el adaptador de red para conectarse online, lo que afectó a las ventas iniciales. Los jugadores de EE.UU. tuvieron muchos títulos compatibles con el módem Dualband, desde *Madden NFL 2003* a *Twisted Metal: Black Online* pasando por *Pro Skater 4* de Tony Hawk o *Everquest Online Adventures,* pero la falta de suministros inicial puso nerviosos a los jefes de SCEA. A esto hay que sumar que Sony ni siquiera tenía una servicio unificado o un nombre oficial para el online y entenderemos que era inevitable el tropiezo.

Uno de los problemas fue que fueron los editores los que se encargaron de gestionar el multijugador online usando servidores de terceros, por lo que los jugadores debían tener una identidad por cada juego para iniciar sesión, y también estaba el pequeño asunto de que Europa se quedó atrás y sus jugadores veían como EE.UU. y Japón pudieron jugar en red antes (a menos que usaran soluciones no oficiales). Los problemas de conexión estaban a la orden del día cuando en consola se supone que todo era plug-and-play. Un juego clave, *Resident Evil Outbreak,* tuvo que prescindir de sus posibilidades online en Europa.

Sony aprendió de la experiencia y cuando lanzó PlayStation Network en 2006 con PS3 proporcionó por fin el tan necesario sistema unificado. Los juegos de PS2 con opciones online también ayudaron a abrir nuevos caminos y a demostrar que había ganas de jugar online. *Final Fantasy XI,* por ejemplo, fue el primer MMORPG con juego cruzado entre consola y PC, algo bastante habitual ahora. Su último servidor se apagó en 2016, pero su legado permanece.


» La trasera del adaptador de red permitía una conexión de banda ancha o de línea telefónica.

PARAÍSO HARDCORE

LOS EXCLUSIVOS DE PS2 QUE SIGUEN ESTANDO SOLO EN LA CONSOLA DE SONY



GOD HAND

2006 fue un buen año para Clover Studios. Desarrollaron el sublime *Okami* y también cautivaron a los jugadores con *God Hand,* un homenaje muy especial a los beat-'em'ups de antaño. Hubo diferencia de opiniones pero su robusta mecánica y sentido del humor derrochaban encanto, incluso aunque te salieran ampollas en los pulgares de tanto jugar.



GRAN TURISMO 4

Gran Turismo 4 aceleró hasta el corazón de muchos jugadores y se convirtió en el juego más vendido de PS2 (*Gran Turismo 3: A-Spec* fue el segundo). Los 700 vehículos reales para elegir, más de 50 pistas que incluían Nurburgring Nordschleife en Alemania y un asombroso nivel de detalle ayudaban a perdonar una IA bastante básica y la falta de daños en los coches.



GRADIUS V

Este shoot-'em-up de ciencia ficción con scroll lateral tenía un toque retro muy majo cuando salió en 2004 y es que, sin duda, sus raíces procedían del clásico de Konami de 1985. La rapidez de la acción te dejaba casi sin aliento y ponía los reflejos a prueba. Con el juego simultáneo para dos jugadores podías compartir con alguien los infartitos que te daban.



MISTER MOSQUITO

Los mosquitos son un incordio cuando es a ti a quien están chupando la sangre pero sí resultan divertidos cuando eres tú quien controla al insecto y vas a por otros humanos. En este juego corto y extraño había que recoger sangre sin que la víctima se diera cuenta y el hecho de que fuera importante hacerlo en el momento exacto creaba tensión.

> "SONY VIO LA POSIBILIDAD DE ASOCIARSE CON LOS DESARROLLADORES EN LUGAR DE SER PROTECCIONISTA Y PONERLES TRABAS. ESTO NOS AYUDÓ A CONSEGUIR IMPULSO Y FUE EL PRINCIPIO DE LA ACTITUD PRAGMÁTICA Y A FAVOR DE LOS ESTUDIOS QUE LOS PROPIETARIOS DE LAS PLATAFORMAS MUESTRAN ACTUALMENTE"
>
> DAVID DARLING



WE LOVE KATAMARI

La inesperada secuela del *Katamary Damacy* de Keita Takahashi era tan chalado como el primer juego. Los jugadores debían hacer rodar una bola pegajosa por el escenario para que se le adhiriesen objetos pequeños y cada vez fuese más grande. Los modos cooperativo y competitivo eran el doble de divertidos. Atrapó a la crítica y los jugadores.



ingresos iban siendo tan grandes como los de otros sectores". Con todo, PS2 era un coto más cerrado que PlayStation. No existía algo como el *kit* de desarrollo Net Yaroze para aficionados. En su lugar había un *kit* de Linux para usar la consola como un ordenador que incluía un sistema operativo, teclado, ratón, adaptador de red y un disco duro de 40 GB. Harrison dijo que no se ganaba dinero con la venta de herramientas de desarrollo semiprofesionales a la base de consumidores y esto llevó a buena parte de la comunidad *homebrew* a irse a Xbox.

Tampoco es que hubiera sido fácil el desarrollo incluso aunque hubiera existido una herramienta así. "Para llegar al rendimiento que mostraban las demos de Sony había que dar en el clavo, y no era fácil", recuerda Paul. "Se necesitaba un tipo para sacar todo el jugo a PS2 y pocas personas lo conseguían". Uno de los que lo lograba era Keith Judge, quien se estrenó con el *devkit* de PS2 en 2001 en el estudio de Rage Games en Leeds (Reino Unido) cuando acababa de graduarse como programador. "La PS2 fue la primera consola con la que trabajé", dice, "y recuerdo que mucha documentación no se había traducido al inglés o estaba mal traducida, así que nos íbamos a los foros a encontrar información".


» [PS2] Desde irte con prostitutas a sacar a la gente de sus coches, *GTA* pisó el acelerador con *Vice City* en 2002.


» [PlayStation 2] *God of War* II, exclusivo de PS2, salió en 2007, cuando PS3 ya estaba a la venta. Fue uno de los mejores juegos de la consola.

Andrew Oliver, cofundador por entonces de Blitz Games, cree que los juegos de PS2 tardaron años en ser brillantes porque los chips eran muy superiores a lo que lograban las herramientas de desarrollo. Esto supone que hubo que aprender nuevas técnicas y habilidades para aprovechar las capacidades mejoradas de la consola.

"El procesador gráfico era muy superior al de la primera PlayStation, que se mapeó en 3D con texturas sencillas en 8 bits", dice Andrew. "La primera PlayStation dibujaba desde atrás y los desarrolladores lo usaban para la iluminación prerrenderizada, cada polígono se dibujaba en un orden determinado y tenías que elegir bien qué priorizabas. A menudo había que dividir los escenarios en varios con menos polígonos, pero es que si no las texturas grandes se deformaban mucho. PS2 solucionó estos problemas".

A muchos desarrolladores les costó entender la visión de Sony de que todos los juegos deberían ser 3D. Cuando llegó PS2 los estudios ya habían empezado a utilizar herramientas complicadas como *3D Studios Max* en lugar de los primeros *Photoshop* o *DPaint3* para Amiga. Ahora tenían que volver a aprender. "Estábamos empezando a sentirnos cómodos con las 3D cuando llegó PS2 con gráficos 3D en más calidad y *Maya* no era la herramienta con la que se creaban modelos 3D con más calidad", explica Andrew. "Era caro y los programadores muchas veces se horrorizaban por la complejidad de los modelados 3D que los artistas querían llevar al motor de juego".

Entre los puntos débiles estaba que no permitía realizar múltiples mezclas fuera de lo establecido, pero los desarrolladores idearon con el tiempo unos cuantos trucos que fueron efectivos. "Gestionar la memoria de texturas era como las artes oscuras para tener una tasa de imágenes más alta y más variedad en las texturas. Podías sacar oro de la plataforma pero tenías que picar duro", dice Paul.

Lo que sí tenía PS2 era una gran tasa de relleno. "Renderizabas las imágenes en múltiples pases para multiplicar los mapas de luz, focos de luz y neblinas", continúa Paul, cuya empresa desarrolló *Harry Potter y la Piedra Filosofal, Rally Championship* y *Battlestar Galactica* entre otros.

Esto suponía que las editoras tenían que invertir más dinero en el desarrollo pero las recompensar potenciales eran más altas. "Con PlayStation 2 los desarrolladores tenían que lanzarse al barro", señala el cofundador de Codemasters, David Darling. "Había expertos en esa codificación de bajo nivel y se les contrataba con muy buen sueldo para que codificasen los chips gráficos. Sony entendió esas dificultades, realizó conferencias a las que asistieron cientos de personas. Asignó a los estudios gestores de cuentas y personales técnico. "Era diferente de Nintendo, donde o estás en el *dream team* o eres un extraño, lo que dificulta desarrollar para sus consolas", dice Andrew. Sega estaba en un punto intermedio y quería ser tan servicial como Sony pero nunca tuvo el presupuesto necesario y PlayStation estaba contratando a la mejor plantilla".




» [PS2] *FIFA 2002* siguió siendo el más vendido mientras *PES* se centró en pulir mecánicas.

David Darling coincide: "Sony animaba, motivaba y ayudaba y su papel fue muy importante para que los desarrolladores trabajasen en PS2", dice. "Sony vio la posibilidad de asociase con los desarrolladores en lugar de ser proteccionista y ponerles trabas. Esto nos ayudó a conseguir impulso y fue el principio de la actitud pragmática y a favor de los estudios que los propietarios de las plataformas muestran actualmente". Además, Keith dice que era divertido trabajar en PlayStation 2: "Encontramos nuevas formas de hacer que las cosas fuesen más rápido y se viesen mejor y compartirlas con los demás", dice. "Estaba claro que habían pensado mucho en el diseño para que cada parte pudiera, con el *software* adecuado, trabajar como un todo al máximo rendimiento.

Aun así, los desarrolladores buscaron simplificar el desarrollo de juegos con motores de otras empresas, sobre todo RenderWare. Antes de PlayStation 2 lo habitual es que los desarrolladores escribiesen sus propios motores y, aunque utilizasen herramientas de bajo nivel para la SDK y usasen ejemplos de código para dibujar modelados, crear texturas y luces, no servían para desarrollar juegos completos.

"Al conseguir un *backend* de renderizado para PS2, Criterion puso una pica en Flandes", dice Paul. Rockstar utilizó su 3D API y el motor de renderizado gráfico para *Grand Theft Auto III* (y para *Manhunt, Bully, Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto: San Andreas*). "Cuando *Grand Theft Auto* utilizó *RenderWare* dio un espaldarazo al motor", alega Paul, "si era bueno para *GTA* era bueno para nosotros".

Grand Theft Auto III debutó en PS2 en octubre de 2001, antes de salir en PC el siguiente mayo y en Xbox en noviembre de 2003. Fue un éxito


» [PlayStation 2] PS2 mejoró con los años, como demostró *Shadow Of The Colossus* en 2006, seis años después de que saliera la consola.

instantáneo que llevó la serie *GTA* a las 3D con un juego de un tamaño tan monstruoso que cambió la percepción de lo que podía lograr PS2.

"*RenderWare* estaba en la tercera versión cuando salió PlayStation 2", dice David Lau-Kee, cofundador y CEO de Criterion Software Group. "Pero PS2 supuso un punto de inflexión. Siempre nos preguntan '¿queréis desarrollar juegos o hacer motores de juego?' porque crear y mantener un motor de juego es una cantidad enorme de trabajo. Por primera vez esa pregunta tuvo sentido y trabajamos durísimo para darles a los desarrolladores la opción de centrarse en el juego y no en la tecnología del motor".

Igual que sucedió con *GTA, RenderWare* llamó la atención, en particular por el *Rayman* de Ubisoft y *Winning 11/Pro Evolution Soccer* de Konami. "Los dos fueron unos éxitos muy grandes, en géneros muy diferentes y ambos lideraron su categoría", continúa diciendo David con orgullo. "Recuerdo que un año *Pro Evo* se consideró mejor que *FIFA* y me gustó pensar que habíamos contribuido a ello".


» [PlayStation 2] *Ico* demostró que PS2 era más que perfecta para acoger un juego artístico.

R*enderWare* redujo mucho el tiempo de desarrollo con diversas funciones gráficas y una cadena de utilidades que integraba partes muy diferentes del desarrollo, explica David Lau-Kee. "Se cree que la clave es el motor de gráficos cuando, en realidad, la cadena de utilidades y la integración en el flujo de trabajo son lo más importante".

¿Habría sido menor el impacto de PS2 de no ser por *RenderWare*? "No creo", continúa David. "Pero todo el programa de 'herramientas y *middleware*' de PlayStation lo apoyaba Ken Kutaragi y lo orquestó de forma brillante Masa Chatani. Creo que cumplimos nuestro papel, sobre todo al lograr que fuera accesible a una comunidad de desarrolladores mucho más amplia y a la que le hubiera llevado mucho más tiempo de otra forma hacerse con ella. Pero eso era justo lo que buscaban Kutaragi y Chatani, así que creo que habría que plantearlo al contrario: sin PS2, *RenderWare* no habría tenido el mismo impacto".

Tampoco es que en PS2 lo único que importase es que fuese tecnológicamente avanzada. "Los estudios que trabajaban por encargo como nosotros no hacían normalmente juegos con tecnología punta", dice el cofundador de Rebellion Developments Jason Kingsley, cuyos títulos en PS2 incluyen *Judge Dredd: Dredd Vs Death, Sniper Elite* y *Rogue Trooper*.

Para muchos desarrolladores y editores, PS2 constituyó una plataforma sólida con una enorme cantidad de potenciales clientes. Favoreció que fluyera la creatividad y se hicieran apuestas arriesgadas (Mark cita *Katamary Damacy,* un clásico de culto de Keita Takahashi). "Había una variedad de juegos y juegos localizados", añade Ray. "La comunidad de desarrolladores se tomó muy en serio la plataforma".

Blitz es un ejemplo, con títulos como *Pac-Man World 3, American Idol y Zapper: One Wicked Cricket.* "Hicimos 19 juegos para PS2 y todos tenían puntos buenos y malos técnica, artística, financiera y comercialmente", dice Andrew. "Pero lo mejor de PS2 es que posibilitó juegos más grandes y muy bien hechos con mundos muy pulidos en 3D con iluminación predefinida y personajes que normalmente hablaban".

Sony intentó que jugar fuera más cómodo y novedoso. Lanzó un nuevo DualShock que gustó a algunos desarrolladores. "Me gustaban un poco las limitaciones técnicas de PlayStation 2 respecto a consolas posteriores pero por lo que la elegí para mis primeros trabajos es porque los dos joysticks no estaban compensados y eso era muy importante para *Katamary Damacy,* nos dice Keita Takahashi.

La inclusión de un puerto USB también amplió las posibilidades, sobre todo para los periféricos. El mercado se llenó de todo tipo de mandos alternativos como la cámara Eye Toy, el

ASÍ EMPEZARON

GRANDES JUEGOS QUE SE CONVIRTIERON EN GRANDES SAGAS



GOD OF WAR

God Of War tenía, en 2005, una sencilla base hack'n slash en la que había que machacar a fondo los botones. Bajo la dirección de David Jaffe (que acababa de terminar *Twisted Metal)* sus rápidos combos, una estructura hábil, la animación suave y la fluidez en la acción se convirtió en un clásico nada más salir.



KINGDOM HEARTS

Square lanzó *Kingdom Hearts* en 2002 y fue un juego que constituyó una rareza desde el momento que salió al mercado. Combinaba personajes de la serie *Final Fantasy* con los de Disney. No pegaban ni con cola pero este juego de rol de acción con una buena dosis de hack'n slash funcionó por alguna razón.



MONSTER HUNTER

No era, ni mucho menos, un juego perfecto. *Monster Hunter* cojeaba algo jugando en solitario offline porque no tenía algunas de las características y criaturas del juego online. Cuando se conectaba se convertía en una divertida aventura con otros jugadores. Como el resto de la serie ha demostrado, esta fue la base perfecta para la franquicia.



DEVIL MAY CRY

Devil May Cry surgió de lo que debía haber sido *Resident Evil* en PS2. Cuando quedó claro que el juego no encajaba en lo que se esperaba de un *RE* lo transformaron de ser un *survival horror* a una aventura de acción bastante desmadrada, un hack'n slash repleta de movimientos gimnásticos y con demonios por todas partes.

micrófono de *SingStar* y los mandos con grandes botones de *Buzz!* "Aquellos pulsadores trajeron accesibilidad", dice David Amor, por entonces director creativo de *Buzz!* en Relentless Software.

"Habíamos trabajado con Sony en un juego de DJ y algunas versiones de EyeToy y *Singstar* y estábamos hablando de lo que podríamos hacer a continuación", continúa. "Nos dijeron que una empresa llamada Sleepy Dog había contactado con ellos con un acuerdo de licencia para clips musicales y la idea de hacer un juego de preguntas, así que les propusimos que fuera un concurso de TV, queríamos que se tratase más de entretenimiento que de pruebas musicales. Mi socio, Andrew Eades, sugirió los pulsadores como periférico. Algunos periodistas de videojuegos señalaron que no añadían nada que no se pudiera hacer con un mando normal, no entendieron de qué iba".

Una vez que PlayStation 2 se asentó, no hubo vuelta atrás. La consola se hizo notar y se extendió a 129 mercados en Europa, Oriente Próximo y África. La fama de PS2 también llegó de otras maneras, entre ellas unos anuncios polémicos pero llamativos que incluían un bebé tatuado, un hombre oliendo ropa interior con la mano en los pantalones y una orgía.

Incluso corrió la leyenda de que el dictador iraquí Saddam Hussein compró 4.000 PlayStation 2 para construir un superordenador militar. Sin embargo, ninguna polémica disminuyó la popularidad de la consola e incluso Sony hizo buenas migas con la industria interactiva que más se estaba resintiendo ante el éxito de PS2: las máquinas recreativas. Namco adaptó la tecnología de Sony en la placa System 246 de *Tekken 4* y *Time Crisis 3* y que también utilizaban Capcom y Taito. El *hardware* Python de Konami también se basaba en PlayStation 2. E incluso perfeccionó su producto principal al resolver los problemas con la disipación del calor de PlayStation 2 cambiando la carcasa e integrando el chip, lo que abarató los costes de fabricación.

> "EL PRECIO DEL HARDWARE SIGUIÓ BAJANDO A MEDIDA QUE DESCENDÍAN LOS PRINCIPALES COSTES DE PS2 CADA TRIMESTRE Y LA MÁQUINA ERA CADA VEZ MÁS PEQUEÑA"
> DAVID REEVES

"El precio del *hardware* siguió bajando a medida que iban descendiendo los principales costes de fabricación de PS2 cada trimestre y la máquina era cada vez más pequeña", dice David Reeves de una consola que se vendía por 149 € en 2004. "La piratería fue bajando poco a poco y PlayStation se convirtió en una marca muy aceptada, incluso llegó a convertirse en patrocinador de la UEFA Champions League. Siempre tuvimos una presencia importante en el E3, Gamescom y Tokyo Game Show.

El secreto del éxito de PS2 es que siguió vendiéndose mucho tiempo, bajando su precio y ampliando el mercado año tras año. Los desarrolladores se familiarizaron con la máquina poco a poco y produjeron juegos cada vez mejores.

"En PlayStation 2, más que otras consolas, hubo una diferencia brutal en la calidad de los juegos que salieron con la consola y los lanzamientos al final de su ciclo ya que llevó varios años entender todas sus posibilidades", dice Keith. PlayStation 2 tenía un mercado mucho más grande que Xbox en aquel entonces, y fue la consola elegida por la mayoría de los desarrolladores. "Echando la vista atrás, PlayStation 2 fue la consola "ricitos de oro": no era demasiado difícil hacerse con ella y ofrecía un buen rendimiento por el tiempo que invertías en ella", dice Mark. Ese fue un elemento clave para que se convirtiera en la consola más vendida de todos los tiempos. ✱



YAKUZA

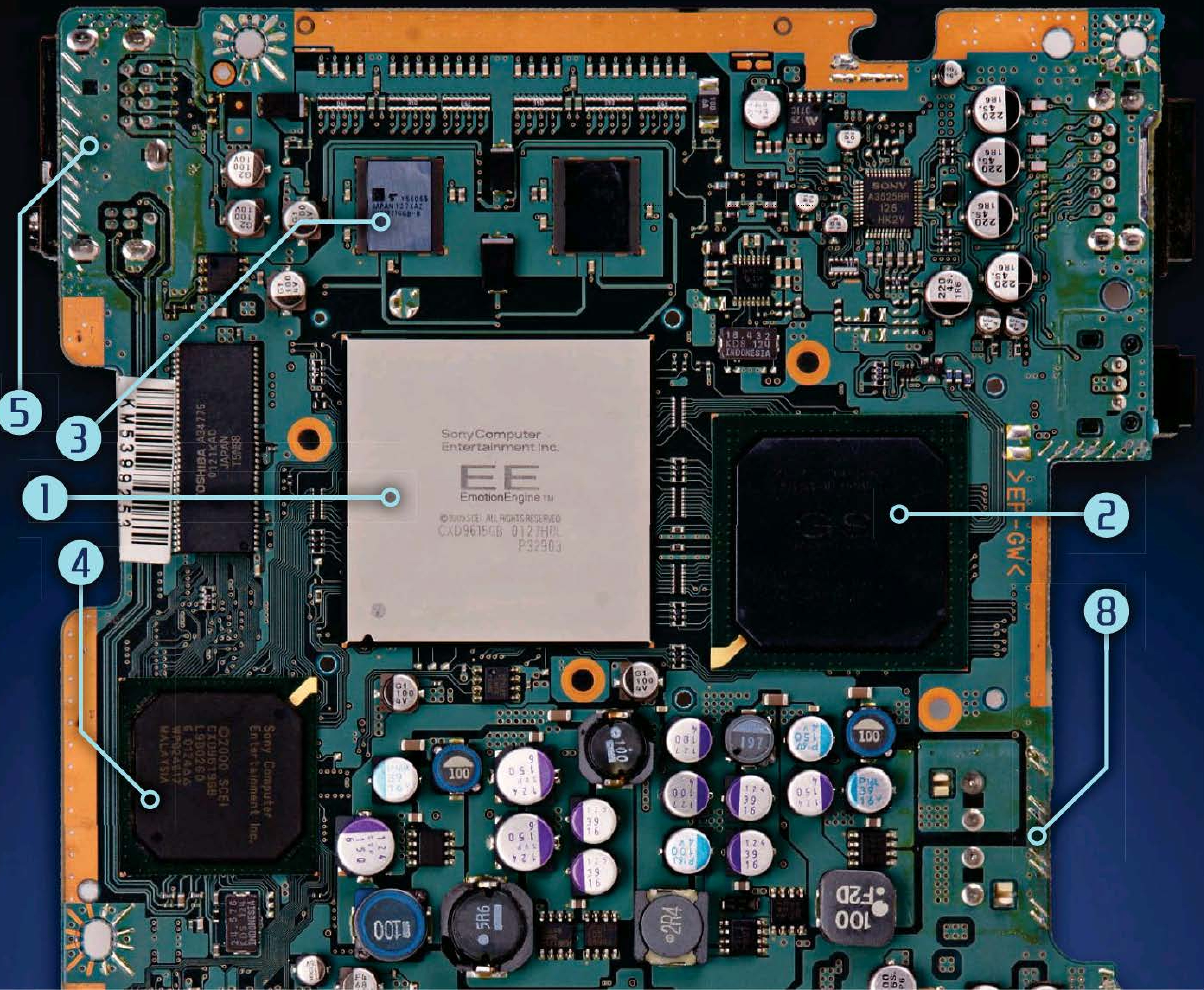
■ Un beat'em up de Sega basado en la mafia japonesa, con una gran historia y suficiente acción para destrozarte los puños explorando su mundo abierto. Hay una gran cantidad de interacción, se puede hablar con los NPC, comprar objetos en las tiendas y visitar locales de mala muerte; una mezcla atractiva que sigue viva aún.

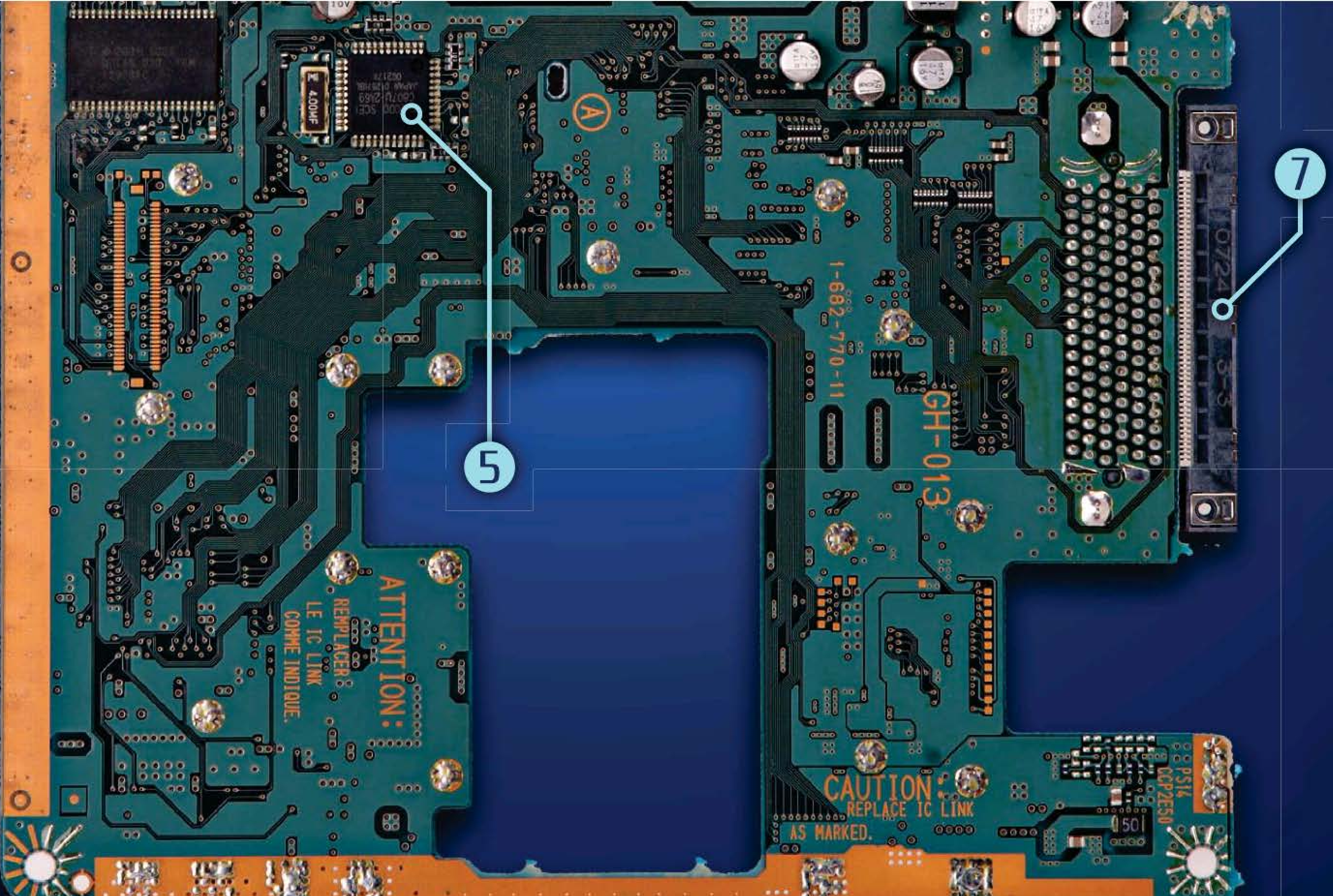


forowarez.net

EN LAS ENTRAÑAS

CÓMO DISEÑÓ SONY SU CONSOLA





1 EMOTION ENGINE

■ El Emotion Engine, desarrollado por Sony, era un chipset que funcionaba a ~294.912 MHz; con una CPU central, dos Vector Processing Units, un DMA de10 canales, un controlador de memoria y una Image Processing Unit.

2 GRAPHICS SYNTHESISER

■ El Graphics Synthesiser tenía 4MB de DDRAM y funcionaba a ~147.46 MHz. Era una GPU para efectos del *hardware* como transparencia, corrección de la perspectiva, *mip mapping* o superficies de Bezier 3D.

3 MEMORIA INTEGRADA

■ La popular consola de Sony tenía 32MB de memoria principal compuesta de dos chips PC800 RDRAM de 16 bits (Dreamcast tenía 16MB) con buses independientes, de forma que la memoria tiene un ancho de banda de 3,2GB.

4 PROCESADOR ENTRADA/SALIDA

■ El procesador E/S tenía en el núcleo un MIPS R3000 original, el mismo que en la primera consola PlayStation. Está underclockeado para permitir la retrocompatibilidad con los juegos de la máquina anterior.

5 CALIDAD DE SONIDO

■ La Sound Processing Unit 2 se componía de dos chips de sonido de PlayStation con RAM adicional. Podía manejar 48 canales de sonido de calidad DAT y emitir sonido envolvente Dolby o DTS 5.1

6 PUERTOS FRONTALES

■ Además de 2 útiles puertos USB que solían usarse para periféricos y una ranura para la memory card, la PS2 tenía un puerto i.LINK (el nombre de Sony para Firewire) que se usaba para transferir datos entre dispositivos.

7 BAHÍA DE EXPANSIÓN

■ Una bahía de 3, 5" en la parte trasera de la consola servía para conectar un adaptador de red y un disco duro. En Norteamérica y Japón salieron algunos juegos que lo usaban como *Final Fantasy XI* y *Ace Combat 4*.

8 UN INTERIOR FRESCO

■ Estos componentes podían hacer que PlayStation se calentase mucho, como la primera PlayStation, así que para refrigerarla se incluyó un ventilador de 50mm. Taparlo era la manera más rápida de cargarte una PS2.

LA HISTORIA DE TURRICAN



UN GRUPO DE PROGRAMADORES ALEMANES SUPERÓ LAS BARRERAS TÉCNICAS DE LOS ORDENADORES DOMÉSTICOS CON LA SAGA TURRICAN. PERO AQUEL ESPLENDOR GRÁFICO SE ENMARCÓ ENTRE AMARGAS DISPUTAS...

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD


JULIAN EGGEBRECHT, DIRECTOR DE FACTOR 5


AUDI SORLIE, COCREATOR, DOCUMENTALISTA DE TURRICAN


CHRIS HUELSBECK, COMPOSITOR


DENNIS MENDEL, COFUNDADOR DE STRICTLY LIMITED GAMES

Todo comienza, como muchas de estas historias, con un grupo de chavales trasteando con sus ordenadores.

"Estaba terminando el equivalente a la secundaria en Alemania, en el 89", dice Julian Eggebrecht, ahora director del estudio de *Turrican*, Factor 5 , "y un grupo de amigos queríamos hacer juegos para Amiga". El grupo de Julian había estado trabajando en las continuaciones para Amiga de *Paradroid* y *MULE*, pero fue su remake de *Ballblazer*, llamado *Masterblazer*, el que más prometía. Y a Julian, siendo "el único que hablaba algo de inglés en ese momento", se le encomendó la tarea de encontrar un editor.

En Lucasfilm Games, desarrolladores del *Ballblazer* original, le dijeron que los derechos estaban en manos de su distribuidor alemán, Rainbow Arts. "Así que al día siguiente", dice Julian, "me puse en contacto con un nuevo productor que Rainbow Arts acababa de contratar, Boris Schneider". Boris era un famoso periodista de videojuegos alemán y traductor oficial al alemán de Lucasfilm Games, y ambos congeniaron enseguida. Boris invitó inmediatamente a Julian a las oficinas de Rainbow Arts en Dusseldorf, donde conoció a Manfred Trenz, diseñador de *The Great Giana Sisters*, y al maestro del chiptune Chris Huelsbeck.

"Manfred, por aquel entonces, estaba trabajando en una demo técnica en el Commodore 64", dice Julian, "que se basaba en el scroll simultáneo en todas direcciones en niveles muy, muy grandes". Casualmente, la recién creada Factor 5, formada entonces por estudiantes que desarrollaban juegos en su tiempo libre, estaba trabajando en el mismo reto técnico en Amiga. Julian había conocido a los fundadores de Factor 5 en una fiesta de hackers no mucho después del lanzamiento en 1988 de *Katakis*, un *shooter* estilo *R-Type* técnicamente impresionante y que el grupo había portado al Amiga. Pero en el verano de 1989, lo único que quería era publicar *Masterblazer*.



» [Amiga] La versión de Amiga está reconocida como la mejor de las conversiones, aunque la de C64 fue la que sirvió de base.

Julian trabajó en un acuerdo para *Masterblazer*, e incluso visitó Lucasfilm Games en el Rancho Skywalker en California, y en otoño ya estaba todo listo. Poco después, recibió una llamada telefónica inesperada. "Todavía estaba viviendo con mis padres", recuerda Julian, "y Boris me dijo: 'Bueno, acabamos de perder a uno de nuestros productores, y tú has estado aquí como diez veces, así que ¿por qué no te unes a la empresa? Así que hice las maletas, les dije a mis padres que iba a parar de estudiar en la universidad y me fui a Dusseldorf". Julian recuerda vívidamente este trascendental viaje: "El Muro de Berlín acababa de abrirse, así que cuando conducías por la autobahn, había alemanes occidentales con pancartas dando la bienvenida a los alemanes del este, que por primera vez podían salir del Telón de Acero. Fue muy bonito en aquella época".

> "ERA UNA MEZCLA ENTRE METROID Y ELEMENTOS DE UN ARCADE DE DATA EAST, PSYCHO-NICS OSCAR"
> JULIAN EGGEBRECHT

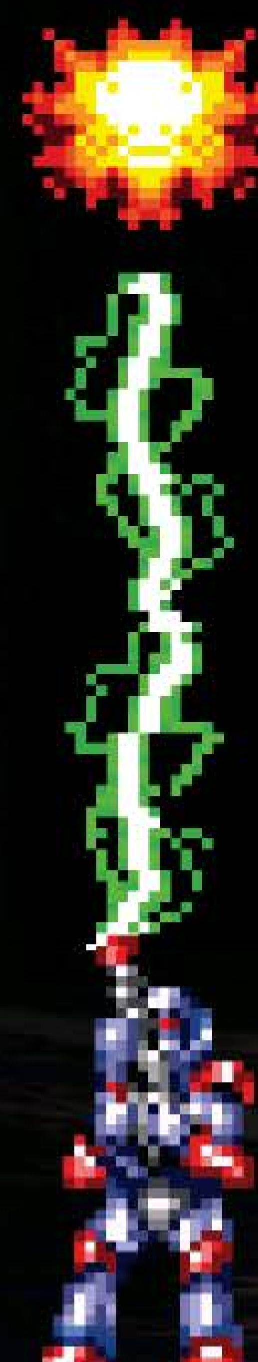
Cuando llegó Julian, Manfred había convertido su demo técnica de C64 en un prototipo de lo que se convertiría en *Turrican*, y estaba listo para empezar la producción. "Básicamente era una mezcla entre *Metroid*, con grandes y extensos niveles, y elementos de un recreativa de Data ▶

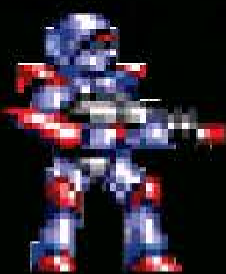


» [C64] La influencia de *Metroid* es clara en cómo nuestro héroe puede hacerse una bola y rodar. Aunque aquí te vuelves invencible de este modo.



» [C64] Esta serpiente puede parecer temible de primeras, pero en realidad, pero solo tienes que agacharte y no podrá alcanzarte. ¡Ja!





SATURAR EL AUDIO

CHRIS HUELSBECK EXPLICA CÓMO REVENTABA EL SONIDO



¿Cómo pudiste meter voces sampleadas en Turrican?
Fue un gran reto. Grabamos fragmentos y luego los unimos con un lenguaje de programación para sonido. Tenía un sistema en el que cada nota o efecto de sonido desencadenaba un pequeño script; lo llamaba "macros de sonido". Y me permitían hacer cosas como empalmar las voces. Así, por ejemplo, para "Power Up" y "1-Up", el "Up" era una muestra separada, y luego la reutilizábamos. Era una forma de combinar muestras para usar poca memoria.

¿Hiciste tú mismo las voces?
Sé que hice la voz de la intro de *Turrican*. No lo recordaba hasta hace unos meses, cuando Julian me recordó que yo mismo la había grabado.

¿Cómo creaste siete canales de sonido en Amiga para Turrican II?
Jochen Hippel estaba haciendo cosas muy buenas en el Atari ST, incluyendo programar un controlador que emularía el chip de sonido del Amiga. La parte principal era un mezclador de samples que utilizaba la CPU para crear las cuatro voces de Amiga. Entonces pensé: 'Oye, ¿y si utilizo algo así para que la CPU cree cuatro voces en un canal del Amiga y luego mantenga los otros tres preexistentes? Así podría decidir qué sonidos reproducir en los canales de la mezcla de la CPU, porque perderían algo de fidelidad, y qué sonidos podrían utilizar las otras tres voces del Amiga, que quedarían intactas. Así que hablé con Jochen, me cedió amablemente su código fuente, y lo porté al Amiga.

¿Cómo fue trabajar en la Mega Drive?
La Mega Drive tenía tres formas de generar sonido. Había un chip FM con seis voces. Luego estaba el viejo PSG, que era incluso más simple que el chip de sonido del Commodore 64, pero que tenía cuatro canales: tres tipos de canales de melodía que reproducían una sencilla onda de sintetizador, y un canal de ruido. Y los chicos de Factor 5 también cogieron la mezcla de samples y proporcionaron dos canales de samples sencillos de ocho bits, para que yo pudiera usarlos para sonidos de batería y voces y cosas así.

Fue bastante innovador porque el programador, Thomas Engel, utilizó el procesador Z80, que normalmente se reserva en una Mega Drive para la compatibilidad con la Master System. Y los requisitos de hardware de Sega decían, de hecho, que no se utilizara ese Z80 junto con el chip 68000. No sé cuál fue el motivo exactamente: o bien pensaron que el hardware no podría soportarlo, o que se sobrecalentaría. Mi teoría es que tal vez habían planeado una futura Mega Drive sin la parte del Z80, sin la compatibilidad con la Master System, y no querían arriesgarse a que algunos juegos de Mega Drive no funcionaran en ella. Pero eso nunca ocurrió.



> "DIJE: '¿PODEMOS TENER UNA PIEZA DE MÚSICA POR NIVEL?' Y CHRIS DIJO: 'ESTÁS LOCO, ESO SON COMO 20'. Y YO DIJE: 'SÍ, PERO QUEREMOS HACER EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DE LA HISTORIA, ASÍ QUE HAGÁMOSLO'"
> ***JULIAN EGGEBRECHT***





» [NES] Trenz creó *Super Turrican* para NES, pero sin el chip MMC solo podía ser una versión recortada del *Turrican* original.

▶ East, *Psycho-Nics Oscar*", dice Julian. Los jugadores tomaban el control de un guerrero biomodificado que luchaba contra una IA asesina llamada MORGUL, aunque los juegos posteriores cambiarían el antagonista por un malvado emperador conocido como La Máquina.

Como Julian se llevaba bien con Manfred y Chris, le encargaron la producción del nuevo proyecto, que el departamento de marketing quería llamar inicialmente *Hurricane*. Ambos consideraron que el nombre era aburrido y lo cambiaron; Julian dice que fue idea de Manfred cambiar la 'H' por una 'T'.

Sin embargo, se enfrentaban a un problema. "En aquel momento, el Commodore 64 estaba empezando a perder popularidad en Europa", dice Julian. "Así que el Amiga se convirtió en nuestra plataforma principal, y tuvieron la loca idea de que Manfred hiciera la versión para Commodore Amiga".

Manfred nunca había programado en Amiga, que tenía una arquitectura completamente diferente a la del Commodore 64. "Todos sabíamos que Manfred la entendería, porque era un genio de la tecnología", dice Julian, "pero llevaría demasiado tiempo, y las versiones para Amiga y Commodore 64 tenían que salir al mismo tiempo". Recordando que Factor 5 había estado trabajando en el problema del scroll multidireccional en el Amiga, Julian se puso en contacto con Holger Schmidt, del grupo, y le preguntó si podía trasladarse desde Colonia para trabajar en el por de Amiga de *Turrican*. Achim Moller, de Factor 5, también ayudó en la programación.

Pero *Turrican* estaba escrito en código ensamblador para el chip MOS 6502 del C64: un código completamente ininteligible para el Motorola 68000 del Amiga. "Así que Holger jugó con el juego y luego lo reescribió desde cero", dice Julian. "Pero, por supuesto, tenía a Manfred allí mismo, así que si tenía una pregunta, recibía una explicación directa".

Al mismo tiempo, Holger trató de maximizar el potencial del Commodore Amiga, por ejemplo

LAS CONVERSIONES:



COMMODORE 64

■ La versión original desarrollada por Manfred Trenz, con un 97% en *Zzap!64*. Lleva el C64 a sus límites, con unas 1.300 pantallas y scroll multidireccional, pero la falta de memoria hace que no pueda tener música durante los niveles.



AMIGA

■ Se se desarrolló junto con la versión de C64, aunque el programador Holger Schmidt aprovechó el empuje adicional del Amiga para ofrecer un scroll más suave y mejores gráficos. También cuenta con la excelente banda sonora de Chris Huelsbeck.



ATARI ST

■ Si la versión de Amiga puede considerarse la definitiva, la de Atari ST le sigue de cerca. Thomas Engel hizo un excelente trabajo imitando al Amiga, aunque queda por debajo por la menor capacidad de sonido de Atari, que da lugar a melodías algo más estridentes.



» [SNES] *Super Turrican* en SNES tenía un tremendo colorido, y mezclaba elementos de los dos primeros juegos de *Turrican*.



» [SNES] Esta parte de *Super Turrican 2* recuerda notablemente a *Contra III*, en la que escalas un edificio mientras te enfrentas a oleadas de enemigos.

implementando un scroll mucho más suave. En enero de 1990, tras dos meses de desarrollo, la versión de Holger para Amiga se había puesto al mismo nivel que la de Manfred para Commodore 64, lo que hizo que ambos desarrollaran una amistosa rivalidad. "Y eso fue muy bonito", dice Julian, "porque entonces Holger hacía cosas en el Amiga que despertaban a Manfred, y él decía: '¡Ah, yo puedo hacer eso en el C64, ya verás!'".

Eso nos deja la pieza final del rompecabezas: la memorable banda sonora de Chris Huelsbeck. Julian recuerda que Chris solía trabajar por la noche. "Se levantaba a las seis de la tarde y trabajaba hasta las cinco de la mañana. Y siempre trabajábamos hasta medianoche en la parte de desarrollo del juego, así que a eso de las seis, cuando Chris se levantaba, yo estaba con él en su estudio mientras jugaba con diferentes bandas sonoras". Chris había compuesto la partitura de *Masterblazer*, y Julian era un gran admirador, así que le propuso la banda sonora de *Turrican*. "Le dije: '¿Podemos tener una pieza musical por nivel? Y él dijo: 'Estás loco, son como 20 piezas musicales'. Y yo le dije: 'Sí, pero queremos hacer el mejor juego de acción de la historia, así que hagámoslo'".

Chris empezó a trabajar como freelance para Rainbow Arts cuando aún estaba estudiando, en los años ochenta, y acabó como compositor interno de la compañía. Dice que, a la hora de crear la música de *Turrican*, se vio muy influenciado por los juegos japoneses. "En aquella época, conocía muy bien a los compositores japoneses. Me gustaba mucho el carácter lúdico y las melodías inolvidables que tenían".

Chris concibió la banda sonora como música rock mezclada con sonidos de sintetizador. "Quería que tuviera un ritmo relativamente rápido, así que optamos por el rock", dice, "que era más rápido que el típico ritmo de baile, más bien de 150 a 180 beats por minuto. Y eso le dio esa sensación de conducción durante el juego".

La soberbia banda sonora de *Turrican* llegó incluso a editarse en CD, una rareza en los años noventa. Chris lanzó el álbum *Shades* en 1991, con música de *Turrican* y de otros juegos, y ▶

EL TURRICAN ORIGINAL

TODAS LAS ARMADURAS DE METAL



ZX SPECTRUM

■ Probe Software se encargó de portar *Turrican* al Spectrum, con Von Dazzlin (aka Daren White) en programación. Dazzlin hizo un buen trabajo al mantener intactos los elementos clave del juego y los niveles, pero palidece en comparación con el original de C64.



AMSTRAD CPC

■ Otro gran trabajo de Von Dazzlin, y de nuevo uno que no alcanza a la versión de C64. Sin embargo, sigue siendo uno de los juegos más impresionantes del Amstrad CPC: la *Amstrad Action* lo dio el premio "Master Game", otorgándole una puntuación de 90%.



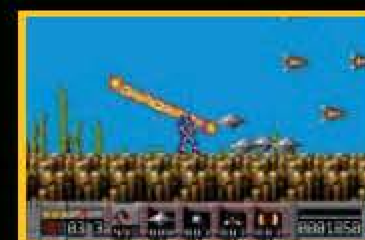
CDTV

■ La versión CDTV de 1991 era exactamente igual a la de Amiga. Ni siquiera añadía audio digital, una oportunidad perdida para mejorar las melodías de Chris Huelsbeck. No obstante, es una gran conversión, y el fracaso del CDTV hace que este port sea extremadamente raro.



GAME BOY

■ Accolade se encargó de las versiones para consola, y cedió las tareas de adaptación a The Code Monkeys. La versión de Game Boy funciona a duras penas, y es un logro que la mayoría de los enormes niveles estén ahí, pero es difícil de jugar en una pantalla pequeña.



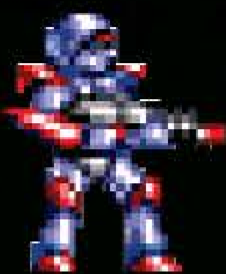
MEGA DRIVE

■ Similar a la versión de Amiga, aunque la banda sonora se estropeó un poco en la traducción de uno a otro formato. The Code Monkeys añadieron un botón de salto muy necesario, pero "arriba" también activa los saltos, lo que provoca muchos saltos accidentales.



TURBOGRAFX-16

■ La versión de Turbografx-16 solo salió a la venta en Estados Unidos y fue algo decepcionante. El tercer mundo ha desaparecido por completo y la banda sonora de Chris Huelsbeck ha sido destripada para dejar solo una pista por mundo en lugar de por nivel.



fue un éxito comercial, aunque las tiendas de discos lo rechazaron. "No hubo interés por parte de la industria musical", dice. "Pero no lo necesitábamos, porque teníamos contacto con una revista de juegos que quería venderlo. De buenas a primeras tuvimos un pedido de 3.000 copias a través de la revista".

Chris también vendió CDs en la feria Amiga de Colonia. "Se agotaron al segundo día, no llevamos suficientes copias. Así que tuvimos que aceptar pedidos anticipados y fabricar más". *Shades* vendió unas 12.000 copias, y le siguió un lanzamiento completo de la banda sonora en 1993.

Pero la versión de Commodore 64 de *Turrican* carecía de música. Las razones de esto son tres, cuenta Chris. "Cuando Manfred trabajó en la versión para C64, no le quedaba mucho tiempo de CPU, porque estaba llevando el Commodore 64 al límite absoluto. Además, yo ya me había pasado al Amiga, así que no tenía tantas ganas de trabajar en el C64. Y el tercer problema era que Manfred tenía ideas muy específicas sobre cómo quería que fuera la música".

Julian cuenta que "Manfred tenía ideas muy claras y un gusto musical completamente diferente al de Chris. Así que Manfred básicamente le dijo: 'Quiero que conviertas esta pieza musical, no compongas la tuya'. Y Chris le respondió básicamente, 'Vamos hombre, puedo hacer algo mejor'. Así que no se pusieron de acuerdo".

Al final del desarrollo, dice Julian, el equipo decidió que el Atari ST tenía una base lo suficientemente grande en Europa como para justificar su propia versión de *Turrican*. "Holger y Achim dijeron: 'Bueno, conocemos a un loco, Thomas Engel. Ha estado trabajando con Amiga y Atari ST, y está diseñándonos herramientas de software. Y yo les dije: "¿Alguna vez ha hecho algo en el ST?". Me dijeron: 'No, pero no puede ser tan difícil: es solo un Amiga capado'. Esa era la actitud en Alemania por aquel entonces".

A estas alturas, ya se hablaba de una secuela. "Ya sabíamos que queríamos hacer *Turrican II* en los siguientes ocho meses", dice Julian. "Así que le dije a Thomas: 'Vale, este es el truco: tenemos que sacar *Turrican* lo antes posible en Atari ST, así que primero tienes que ponerte al día, y luego tienes que hacer *Turrican II* para que salga al mismo tiempo en ST'. Thomas acabó haciendo un trabajo notable en la adaptación a Atari ST, que salió unos meses después de las versiones para Amiga y Commodore 64, aunque el scroll multidireccional de *Turrican*, muy exigente desde el punto de vista técnico, hizo que no pudiera igualar los 50 frames por segundo del Amiga. "Pero lo hizo en 30 fps y no hubo que recortar nada más, algo bastante impresionante en el Atari ST", señala Julian. Jochen Hippel, de Thalion, también hizo un trabajo fantástico al convertir la banda sonora de Chris escribiendo un programa que emulaba el chip de sonido del Amiga.

El desarrollo en 1990 de las versiones de Spectrum y Amstrad CPC corrió a cargo de Probe Software. Pero Julian se apresura a señalar que él y su equipo no tuvieron nada que ver con aquellas "horribles conversiones de *Turrican* realizadas por Accolade" que salieron a la venta al año siguiente. Rainbow Arts había cedido las versiones para consola a Accolade, que contrató al desarrollador británico The Code Monkeys para que portara a Game Boy, Mega Drive y TurboGrafx-16. "No tuvimos ninguna influencia en aquello", dice Julian. "Nos cabreó que no nos dijeran nada, ni siquiera sobre la cesión de la licencia, y odiamos esas versiones. O sea, es que eran horribles".

A la hora de hacer una secuela, Julian tenía grandes planes para *Turrican II*. "Creo que uno de los puntos débiles de *Turrican* era que no exprimía realmente el Amiga", dice. "Y en parte, era por el estilo gráfico". Para *Turrican*, Manfred diseñaba cada elemento gráfico utilizando la limitada paleta de colores y el número de píxeles del C64, y luego los trasladaba al Amiga con algún detalle añadido. Pero para la secuela, el artista gráfico Andreas Escher diseñó cada ele-

"NOS ENFURECIÓ QUE NO NOS DIJERAN NADA SOBRE LA CESIÓN DE LA LICENCIA, Y ODIAMOS ESA VERSIÓN. ERA HORRIBLE"
JULIAN EGGEBRECHT







» [Amstrad CPC] El tercer mundo de *Turrican* muestra a nuestro héroe de hojalata pilotando un jetpack en una fase estilo shooter vertical.

» [Mega Drive] Aunque *Turrican III* salió antes, *Mega Turrican* fue la versión original del juego.





» [Amstrad CPC] La conversión a Amstrad CPC de Turrican II fue otro logro, aunque está lejos de ser el mejor port.



» [C64] Este superpuño volvió a aparecer en *Super Turrican* para SNES, que se presentaba como recopilación de lo mejor de *Turrican*.

mento de la versión de Amiga desde cero. "Por eso *Turrican II* se ve tan bien en las máquinas de 16 bits", dice Julian, "porque por fin teníamos un grafista dedicado".

En esta ocasión, la plataforma de desarrollo principal fue el Amiga y no el Commodore 64. "Por eso, en las últimas fases, difiere bastante de la versión para C64", dice Julian, "porque Manfred no podía hacer algunas de las cosas que eran posibles en el Amiga". El diseño de los niveles también fue un esfuerzo de equipo, con aportaciones de Manfred, Andreas, Holger y Julian, y Chris Huelsbeck volvió para hacer lo que Julian declara que es la "mejor banda sonora del Amiga".

Pero a pesar de que los dos primeros juegos de *Turrican* recibieron elogios de la crítica por sus logros técnicos y su rápida jugabilidad, Julian afirma que las ventas fueron escasas, algo que atribuye a la escasa publicidad y a la débil distribución en el Reino Unido por parte de Rainbow Arts, junto con la piratería desenfrenada. "Las copias piratas circulaban por todas partes", dice. "Lo frustrante es que, sobre todo en la versión para Amiga, Holger había invertido una enorme cantidad de tiempo en encontrar nuevos esquemas de compresión para ampliar el disco más allá de lo que estaba diseñado para hacer. Así que la versión de venta al público estaba toda en un solo disco, pero los piratas tenían que convertir el juego en dos discos porque solo una casa de replicación profesional era capaz de reproducir el formato de disco que se nos ocurrió. Odiamos que todo el mundo haya jugado a *Turrican* y ▶



» [Amiga] El viento te empuja hacia atrás en esta fase de *Turrican II*, obligándote a encontrar otro camino.



» Los *Super Turrican 1* y *2* y *Mega Turrican* de SNES y Mega Drive vuelven gracias a Strictly Limited Games.

DIGITAL Y RESTAURADO

SUPER TURRICAN VUELVE EN TODA SU GLORIA

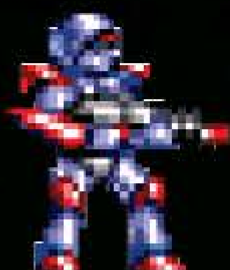
■ Cuando Factor 5 estaba desarrollando *Super Turrican* en 1993, el equipo pensaba que saldría en un cartucho de ocho megabits. Sin embargo, a las tres cuartas partes del desarrollo, cuando el juego ya llevaba seis megabits, el editor comunicó a los desarrolladores que solo tendrían un cartucho de cuatro megabits, lo que obligó a realizar una edición frenética. "Tuvimos que recortar una de las fases ya terminada", dice Julian Eggebrecht, y también se recortó la posibilidad de utilizar el rayo de plasma para congelar a los enemigos

Por suerte, Julian conservó un disco con la versión original del juego. En 2008, Nintendo preguntó a Factor 5 si querían poner *Super Turrican* en la consola virtual de Wii, y Julian vio su oportunidad de lanzar la versión sin cortes, que presentó a Nintendo. Pero la empresa japonesa no estaba contenta con los cambios. "Dijeron: 'Esta no es exactamente la versión que se comercializó'. Yo dije: 'Es cierto, pero esta es la versión que queríamos, ¿no sería genial lanzarla?'. Y llegó hasta Satoru Iwata, que se puso firme: "No, la consola virtual es la consola virtual. Si nunca salió en consola, no podemos lanzarlo".

Julian tuvo que esperar hasta 2017 para tener otra oportunidad de lanzar el *Director's Cut* de *Super Turrican*, con la llegada de la consola retro Super Nt de Analogue. "El jefe de Analogue había leído entrevistas mías sobre el *Director's Cut*", dice Julian, "y dijo: 'Queremos tener algo especial en la Super Nt'". En consecuencia, la consola de Analogue vino con el *Super Turrican Director's Cut* incorporado, lo que supuso el primer lanzamiento del contenido recortado. Ahora, Factor 5 se ha asociado con Strictly Limited Games para lanzar el *Director's Cut* en PS4 y Switch como parte de *Turrican Anthology Vol 1*, que también incluye el juego original de SNES, *Turrican* y *Turrican II*, y *Mega Turrican Score Attack*. "Es la primera vez que esta versión llegará a un público tan amplio", dice Julian, "así que estoy bastante emocionado".



» [Super Nt] Super Nt de Analogue fue la primera forma de jugar de forma comercial el Director's Cut de *Super Turrican*.



EL MEJOR TURRICAN

LLEGA UN TRÍPTICO DE RELANZAMIENTOS



Para celebrar el 30º aniversario de la serie, ININ Games lanzará *Turrican Flashback* para PS4 y Switch. A un precio de 29,99 €, la colección Flashback incluye *Turrican*, *Turrican II*, *Mega Turrican* y *Super Turrican*, y estará disponible en formato físico en las tiendas y en versión digital.

Por su parte, Strictly Limited, que comparte empresa matriz con ININ Games, ha creado *Turrican Anthology Vol 1* y *Vol 2* para los fans más acérrimos. El primer volumen contiene las versiones para Amiga de *Turrican* y *Turrican II*, los juegos para SNES *Super Turrican* y *Super Turrican Director's Cut*, y *Mega Turrican Score Attack* -un título único creado por Factor 5 para la Gamescom-. El volumen 2 incluye *Turrican III*, *Mega Turrican*, *Mega Turrican Director's Cut* (que restaura la segunda fase cortada) y *Super Turrican 2*, junto con *Super Turrican 1 Score Attack*.

Ambos volúmenes están disponibles a través de la web de Strictly Limited, aunque el cofundador Dennis Mendel afirma que la empresa está estudiando la posibilidad de ofrecer una versión digital. También hay una edición de coleccionista de 99,99 euros que incluye ambos volúmenes además de artículos como un CD con la banda sonora, un libro de arte y un documental con entrevistas a los desarrolladores. La Edición Ultra Collector's Edition, aún más lujosa, ya se ha agotado.

Audi, que ha colaborado en la elaboración de la antología, señala que se han corregido algunos errores y que cada juego tiene ahora un sombreado opcional para imitar un monitor CRT. El mayor cambio ha sido la modernización de los controles para desterrar el "arriba para saltar". La antología no lo incluye todo: en particular, faltan los juegos de C64, lo que, según Audi, se debe a problemas de licencias. "Intentamos incluirlo todo", dice. "Pero todavía hay problemas legales".

La decisión de dividir la antología en dos ediciones también ha causado cierta controversia. Dennis lo explica: "Tuvimos que evaluar cómo podíamos hacer que esto fuera económicamente viable. No podíamos pedir 50 o 60 euros por un solo lanzamiento cuando hay Triples A al mismo precio". Dice que los juegos pueden parecer caros, pero eso refleja el enorme esfuerzo que se ha hecho para obtener las licencias y hacerlos funcionar en las máquinas modernas, por no hablar de la audiencia relativamente pequeña. "La gente no ve el trabajo que conlleva la emulación: optimizar, adaptar los esquemas de control y todo lo relacionado con las directrices de Sony y Nintendo".

Una cosa que ha sorprendido tanto a Audi como a Dennis es encontrar tantos fans de *Turrican* fuera de Europa, a pesar de que muchos de los juegos originales no les llegaron. "Gente como Yuzo Koshiro, el compositor de *Streets Of Rage*, y [Naoki] Horii, que dirige M2, son grandes fans de *Turrican*", dice Audi.





» [Mega Drive] *Turrican II* cambió en Mega Drive para convertirse en una adaptación de *Soldado Universal*.



» [Game Boy] Los dos primeros *Turrican* fueron portados a GB, aunque el tamaño de la pantalla dificultaba el uso.

Turrican II en el Amiga con versiones piratas, porque tenían intercambios de discos".

Por si fuera poco, los ports de Accolade de *Turrican II* para consola fueron aún más decepcionantes. El publisher había adquirido los derechos para hacer una adaptación de la película de Van Damme *Soldado Universal*, por lo que encargó a The Code Monkeys que adaptaran *Turrican II* para que encajara con la película. En consecuencia, los globos oculares andantes se cambiaron por mini tanques y el jefe dragón de acero por Dolph Lundgren en la Mega Drive y la Game Boy. "Dios, aquello fue horrible", opina Julian.

El lanzamiento de *Turrican II* supuso una separación de caminos. Julian dejó Rainbow Arts para unirse a Factor 5 en Colonia, mientras que Manfred regresó a su ciudad natal. Ambos se centraron en desarrollar *Turrican* para consolas.

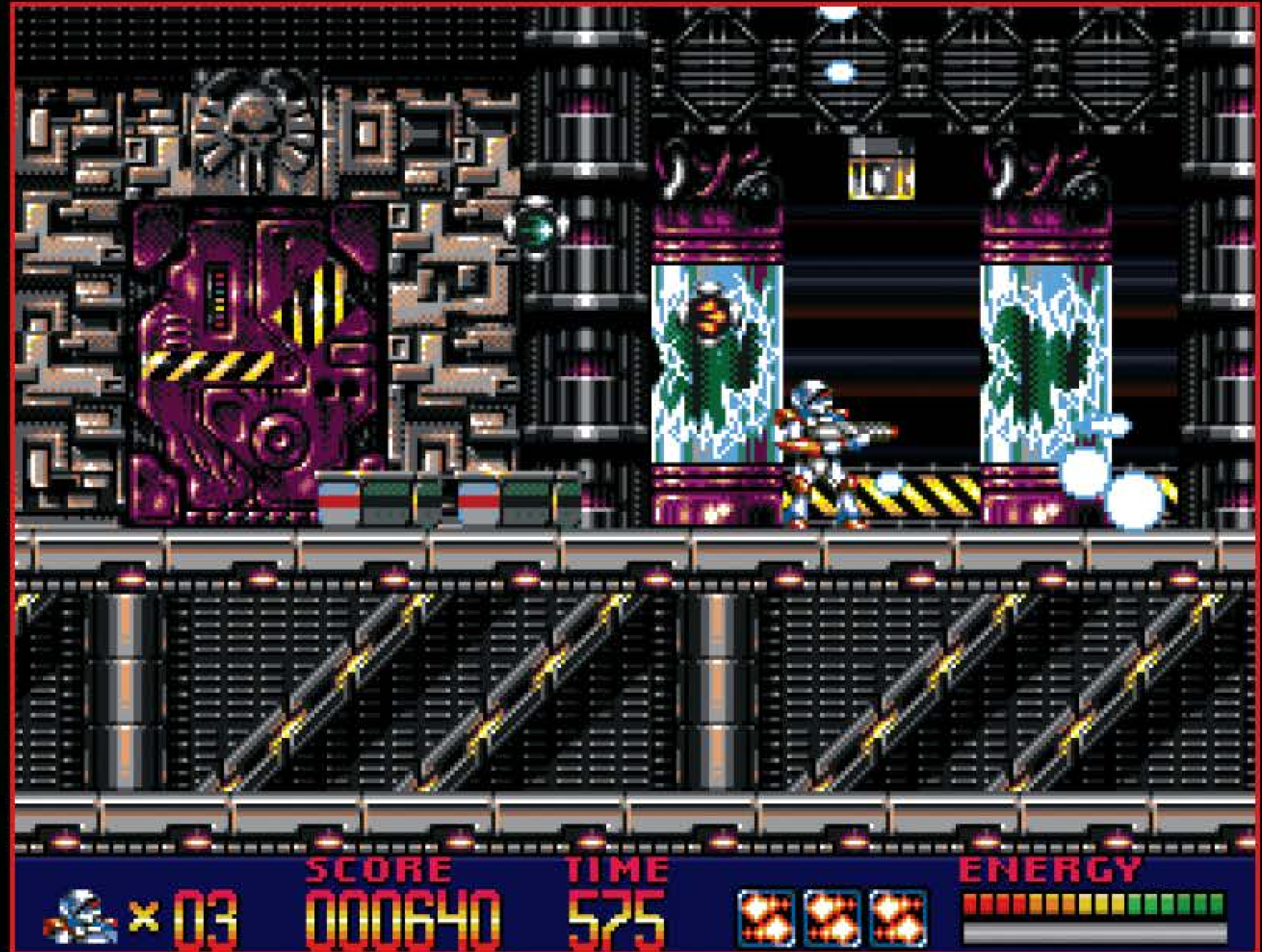
Manfred empezó a trabajar en una versión para NES de *Turrican*, que se llamó confusamente *Super Turrican*, el mismo nombre que la versión para Super Nintendo, que también salió a la venta en 1993, aunque era un juego completamente diferente. Julian lo explica: "El nombre surgió porque todo tenía que ser súper. Dijimos: '¿Por qué demonios vais a llamar Super a un juego de NES?' Pero Rainbow Arts o Imagineer, nuestro socio de distribución, insistieron en ello. Todos pensamos que era una estupidez".

Por desgracia, *Super Turrican* acabó quedándose muy lejos de su potencial. "En cierto modo, es una historia triste", dice Julian. "Es una



» [Amiga] No hay videojuego sin un ascensor gigante que se mueve lentamente.





» [Amiga] Estos tubos de cristal pueden romperse en *Turrican III*, derramando su contenido pegajoso.

versión muy recortada de *Turrican*, que no fue por culpa de Manfred, sino a causa de Rainbow Arts, que era muy tacaña en aquella época". Muchos juegos de NES, como *Super Mario Bros 3*, utilizaban chips de gestión de memoria (MMC) para ampliar las capacidades de la consola. Pero Julian dice que Rainbow Arts se negó a financiar un chip MMC para *Super Turrican*, con lo que a Manfred le fue imposible recrear la experiencia completa de *Turrican*. "Es increíble lo que consiguió", dice Julian, "sabiendo lo poco que puede hacer la NES de serie".

Mientras tanto, Factor 5 había diseñado kits de desarrollo de Mega Drive y Super Nintendo. "Recurrimos a nuestro gurú de hardware", dice Julian, "que trabajaba en el departamento de hardware del servicio secreto alemán. Y tenía analizadores de hardware para hacer ingeniería inversa. Así que cogimos una Mega Drive y una Super Nintendo, se las dimos y, seis meses después, aparecieron los kits de desarrollo. Y como ya ha prescrito, también puedo decir que empezamos a venderlos a otros desarrolladores: los nuestros eran mejores que los de Nintendo, ¡y muchísimo más baratos!"

"LOS TESTERS SE METÍAN POR TODOS LOS RECOVECOS Y SE ATASCABAN CONTINUAMENTE"
JULIAN EGGEBRECHT

Con los kits de desarrollo a punto, Factor 5 se aprovechó el potencial gráfico de la Super Nintendo, con Holger a la cabeza del desarrollo. "*Super Turrican* siempre pretendió ser un 'best of'", dice Julian. "Queríamos hacer una mezcla de *Turrican* y *Turrican II*, utilizando el Modo 7 para algunos efectos". Diseñaron el juego pensando en un cartucho de ocho megabits, pero a finales de 1992 recibieron la noticia de Rainbow Arts de que solo tendrían cuatro. Julian se indignó: "Era el año de *Street Fighter II*, donde todo el mundo se había pasado a los 16 megabits. Era ridículo". Por aquel entonces, *Super Turrican* rondaba los seis megabits, y la decisión de optar por un cartucho de cuatro supuso la supresión de un montón de material, que solo se ha recuperado recientemente con el *Director's Cut*.

Después de años haciendo ports de Atari ST, Thomas Engel tuvo por fin la oportunidad de ser el desarrollador principal de *Turrican III*, también conocido como *Mega Turrican*. El cambio principal de este juego fue la sustitución del característico rayo de plasma de *Turrican* por un garfio multidireccional, inspirado en el movimiento de látigo de *Super Castlevania IV*. Pero implementarlo sin romper el juego resultó una pesadilla, dice Julian: "Los de control de calidad se metían por todos los recovecos y se atascaban continuamente".

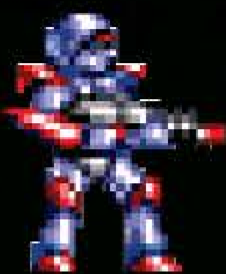
El prototipo de *Turrican III* se desarrolló para Amiga, pero Rainbow Arts, alarmada por el declive del ordenador de Commodore, decidió que la producción debía trasladarse a Mega Drive. Por suerte, ambas máquinas utilizaban un chip 68000, por lo que portar el prototipo fue relativamente sencillo. El desarrollo de los juegos de Super Nintendo y Mega Drive se llevó a cabo de forma simultánea a lo largo de 1992.

Mientras tanto, una versión para Commodore Amiga de *Turrican III* volvió a ponerse sobre la mesa. Chris Huelsbeck había dejado Rainbow Arts en 1990 para formar Kaiko junto al programador Peter Thierolf y el artista gráfico Frank Matzke, y el estudio lanzó el bellísimo shooter para Amiga *Apidya* en 1992. Pero la empresa tenía problemas financieros, y Julian señala que había "horribles luchas internas" entre el trío. Así que Factor 5 contrató a Frank para que realizara los gráficos de *Super Turrican* y *Mega Turrican*, mientras que Peter se puso en contacto con Rainbow Arts para preguntar si podía programar una versión para Amiga ▶



» [Amiga] *Turrican III* introdujo un garfio que podía adherirse a cualquier superficie, lo que causó todo tipo de problemas en el desarrollo, ya que los testers se atascaban con frecuencia.





de *Turrican III*. Pese a rechazar una versión para Amiga, Rainbow Arts aceptó y Thomas envió el código de *Mega Turrican* para que Peter lo portara al ya veterano ordenador de 16 bits de Commodore.

Mega Turrican estaba casi terminado a finales de 1992, pero no salió a la venta hasta 1994 debido a los problemas del editor. "Estuvimos hablando con Konami tras hacer *Contra III* y *Animaniacs* en la Game Boy, y teníamos previsto hacer *Castlevania* en Mega Drive", dice Julian. "Ellos publicarían *Mega Turrican*".

Pero el editor japonés tenía un problema con un nivel: el juego era una mezcla de disparos de izquierda a derecha al estilo japonés y una jugabilidad más exploratoria, pero la segunda fase era casi totalmente de juego libre, y Konami insistió en que se eliminara. Factor 5 lo hizo, pero aun así, las negociaciones se rompieron y *Mega Turrican* fue finalmente publicado por Data East.

Aunque se terminó después de *Mega Turrican*, *Turrican III* para el Commodore Amiga salió primero, en 1993. Y como no formaba parte de las negociaciones del contrato con Konami, el segundo nivel recortado se mantuvo intacto en Amiga, aunque por lo demás los juegos eran prácticamente idénticos.

El juego de Amiga utiliza el mismo código fuente que la versión de Mega Drive, pero Peter



» [Amiga] El primer jefe de *Turrican II* tiene un arma obscenamente grande que protege su punto débil.

"RAINBOW ARTS NO PUDO EDITARLO, ASÍ QUE AL FINAL TUVIMOS QUE ENCONTRAR UN PUBLISHER NOSOTROS MISMOS"
JULIAN EGGEBRECHT

"tuvo que ingeniárselas para simular todos los efectos", dice Julian, "e hizo un gran trabajo". Ambos juegos también cuentan con otra banda sonora de Chris Huelsbeck, que supuso su primera incursión en la música FM.

El último juego de la serie fue *Super Turrican 2* para Super Nintendo, y marcó un cambio de rumbo, dice Julian."Dijimos: 'Vale, ¿por qué no vamos a por todas? ¿Por qué no nos alejamos casi por completo de los diseños libres y tratamos de hacer un juego muy japonés en todo momento?" *Super Turrican 2* es más lineal que lo anteriores, pero cuenta con efectos visuales impresionantes, gracias en parte al cartucho de 16 megabits.

Al centrarse en los efectos del Modo 7, hubo que limitar la libertad de movimientos. "Hay que



» [Mega Drive] The Machine es el antagonista en todos los juegos de *Turrican*, excepto en el primero, donde lo es la IA MORGUL.

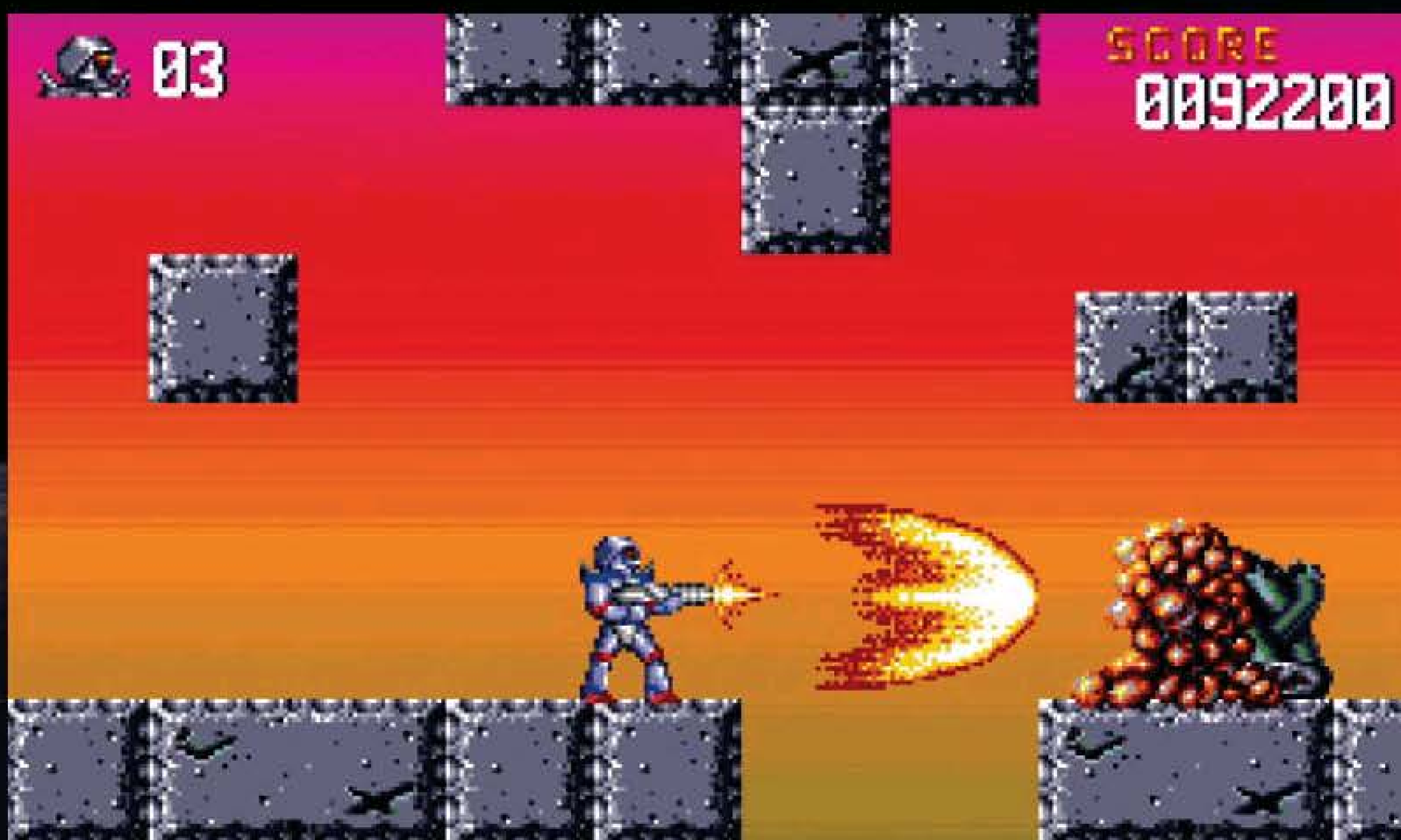


» [SNES] *Super Turrican 2* cambió la exploración por un formato más directo de izquierda a derecha, pero con efectos de Modo 7 absolutamente suntuosos.

limitar el diseño a solo horizontal o vertical", explica Julian. El garfio multidireccional se convirtió en un brazo más sencillo al estilo de *Bionic Commando*, que "seguía pudiendo sujetarse a todo, pero lo hacía más fácil de manejar", dice Julian. En *Super Turrican 2*, Chris experimentó por primera vez con una banda sonora orquestal.

Pero para Factor 5, el lustre de *Turrican* se desvaneció en el momento del lanzamiento de *Super Turrican 2* en 1995. "Francamente, estábamos un poco hartos", dice Julian, "y hacia el final lo habíamos dejado atrás porque estábamos trabajando con Konami en *International Superstar Soccer Deluxe*". Por si fuera poco, la relación de Factor 5 con Rainbow Arts, ya de por sí muy conflictiva, se rompió por completo. "La verdad es que hicieron un trato horrible con Ocean", dice Julian. "Y nos excedimos en el tiempo, así que *Super Turrican 2* tardó medio año más de lo previsto, por lo que alegaron que habíamos incumplido el contrato y querían recuperar todo el dinero que nos habían pagado por el desarrollo". La acalorada disputa legal supuso un prematuro final para la serie.

Pero Rainbow Arts acabó siendo vendida a THQ, y cuando ésta última quebró en 2012, Factor 5 pudo adquirir de nuevo los derechos de los juegos de *Turrican*. Esto ha acabado culminando en las actuales reediciones y potencialmente en un juego completamente nuevo. Puede que The Machine haya sido derrotada varias veces, pero siempre encuentra la manera de volver. ✱







¿TURRICAN VUELVE?

UN NUEVO JUEGO PODRÍA ESTAR EN PREPARACIÓN



» [Switch] El éxito de los recopilatorios decidirá el destino de un nuevo juego.

Julian Eggebrecht dice que Factor 5 utilizará las ventas de las reediciones de *Turrican* para medir el interés de los fans en una nueva entrada de la serie. Si son un éxito, tiene algunas ideas sobre cómo será el nuevo juego: "En primer lugar, vamos a basarnos en el estilo de juego de *Turrican II*, porque los dos mejores *Turrican*, en mi opinión, son *Turrican II* y *Mega Turrican*. *Super Turrican 2* va un poco demasiado lejos en la dirección japonesa, pero *Mega Turrican* logró un buen equilibrio, y *Turrican II* es la cima del estilo completamente libre. Así que definitivamente nos basaríamos en *Turrican II*, con una pizca de *Mega Turrican* en el sentido de algunas cosas basadas en las físicas".

"La otra cosa es que, para contentar a los fans, lo que realmente me gustaría es que la comunidad pudiera diseñar sus propios niveles online". Julian señala que el problema de muchos *revivals* retro es que los juegos nunca pueden estar a la altura de los recuerdos de los fans, así que la solución ideal es dejar que ellos mismos elaboren el juego como les parezca. "Vamos a ofrecer algo que creemos que está bien", dice, "pero luego, también, la gente puede construir sus propios niveles".

Y aunque Factor 5 ya ha experimentado antes con versiones en 3D de *Turrican* (*Tornado* para GameCube y *Turrican: Cyclone* para PS3, ambos cancelados), esta vez el equipo quiere seguir con las 2D. "Definitivamente haremos un poco de pseudo-3D, o haremos los personajes como objetos 3D", dice Julian. "Pero, sobre todo, será *pixel art*, ya que hoy día se puede hacer de forma muy bonita. Me identifico con todos los fans que quieren jugar a otro *Turrican* en 2D, y creo que ese es el camino correcto."

ARMY MOVES



GUERRAS DE 8 BITS AL SON DE SPANDAU BALLET

PODRÍA HABER SIDO EL TÍTULO DE UN LIBRO DE ESTRATEGIA, PERO LOS RECURSOS BÉLICOS DESPLEGADOS NO ERAN REALES, SINO SPRITES LISTOS PARA LA ACCIÓN. JEEPS ARMADOS CON MISILES, HELICÓPTEROS, UN ESCUADRÓN DE F-16 Y COMANDOS EXPERTOS EN INFILTRACIÓN. TODO CON EL PROPÓSITO NO YA DE EVITAR UN CONFLICTO NUCLEAR SINO DE ALGO TODAVÍA MÁS COMPLICADO: DIVERTIRNOS.

Por Jesús Martínez del Vas

Cuando iba a la oficina, Víctor Ruiz dejaba su coche aparcado al lado del Templo de Debod, porque aventurarse conduciendo por las inmediaciones de la Plaza España era arriesgarse a dar vueltas como una peonza. El Templo no era el sitio más tranquilizador: a mediados de los 80, aquella zona era un compendio de coches aparcados con parejas, mirones, drogadictos y más de un amigo de lo ajeno. Las oficinas de Dinamic estaban cerca, en la Torre de Madrid: apenas un paseo, pero de esos de no perder de vista lo que pasaba a tu espalda. Un poco más allá, en la planta 29.1, la agitación diurna dejaba paso a la tranquilidad de la noche, el momento ideal para programar. Ese era el día a día autoimpuesto tanto para Víctor como para su hermano Nacho: empezar la jornada laboral a las 9 de la noche y terminar a las 9 de la mañana. Regresaba a casa de sus padres en Boadilla, la antaño mítica Mansión Dinamic, conduciendo en sentido contrario a la marabunta de coches que entraba en Madrid a esas horas. Desde que se trasladaron a la Torre en primavera del 86, el ajetreo era infernal:



» [Amstrad CPC] La versión para CPC era visualmente la más atractiva de todas las de 8 bits.



» [Commodore 64] La programación de la versión de *Army Moves* para las máquinas de Commodore corrió por cuenta de Ocean.



» [ZX Spectrum] La cara B de la cinta escondía lo que a todos los efectos era un segundo juego, en este caso al estilo *Green Beret*.


» Víctor Ruiz, en una charla en Retro Pixels (Málaga).

130 metros cuadrados repletos de cajas, ruido, gente de aquí para allá… Dinamic había acordado recientemente fabricar unos pack regalo de bienvenida para los compradores de ordenadores Amstrad, que había multiplicado la actividad en todas direcciones. Sólo había dos despachos para Pablo Ruiz y Jesús Alonso; el resto del espacio era una oficina abierta, expuesta a una aberrante inundación de decibelios. No se podía programar. Así que la decisión fue radical: trabajar por las noches. Su hermano estaba dando las primeras pinceladas de un pelotazo: *Game Over*, un juego ambientado en el espacio. Él, por su parte, hacía progresos con un proyecto que provenía de su amor a las recreativas y concretamente de un clásico: *Moon Patrol*, desarrollado por Irem sólo cuatro años atrás, y en el que debías evitar una invasión alienígena manejando un buggy por la accidentada superficie de la luna mientras disparabas misiles tanto a enemigos terrestres como aéreos. Eso quería Víctor para su juego, pero con una ambientación más realista: un conflicto militar. Le encantaba el modelismo, los aviones, los vehículos de tierra. El cercano VIPS en la Plaza de los Cubos, al pie de la Torre, era toda una fuente de inspiración. Estaba plagado de libros con valiosa documentación gráfica, libros de cazas de los cuales poder copiar los F-16 que tenía pensado convertir en sprites. Le encantaba su diseño, con su cabina completamente de cristal, aunque no era un avión muy popular ni muy exitoso. Las fotos le iban a permitir recrear una animación simulando el giro en el aire.

Entró en la oficina de la planta 29, y se dirigió hacia su mesa, muy cerca de la entrada. El mismo camino diario: pasar de largo una

ARMY MOVES



»[Amstrad CPC] Víctor siempre ha reconocido que, pese a su amor 'Spectrumero', el Amstrad 6128 era su ordenador favorito.



» [ZX Spectrum] No creas que tras la fase del puente ya está todo hecho. ¿Qué tal se te da pilotar helicópteros?



» [ZX Spectrum] La fase del jeep ya pertenece a la historia del software español… aunque nunca la hayas superado.



» Azpiri se inspiró en los diseños de las cajas de Tamiya para hacer el arte de la carátula.

ventana, y sentarse en el primer grupo de mesas junto a Nacho. En el lado opuesto se sentaba Javier Cubedo, grafista y músico, que se abalanzó sobre él nada más entrar con una cinta en la mano:

- ¡Adivina qué es esto!

- Coño —exclamó Víctor mirando la carátula manuscrita: *Through the Barricades*— ¡Pero si todavía no ha salido ni en Inglaterra!

El padre de Javier trabajaba en Ariola Records, era productor discográfico, y había conseguido una copia durante la duplicación del disco, una semana antes del lanzamiento. Comenzaron a trabajar con la música a todo volumen, una sintonía que fue ya inseparable del proceso de creación del *Army Moves*. Una guerra de 8 bits al son de Spandau Ballet.

Salieron a cenar al VIPS, como cada noche, si es que no optaban por acercarse al Nebraska para comer un perrito. El local solía tener bastante cola de espera, pero el responsable les avisaba con la mano y les colaba. Víctor le llamaba "Speedy" porque hacía las cosas a toda velocidad. Pasaban vergüenza porque el proceso era aparatoso y la gente les miraba de soslayo con malas caras. Y era difícil pasar desapercibidos porque muchas veces bajaban a comer todos los integrantes de la compañía.

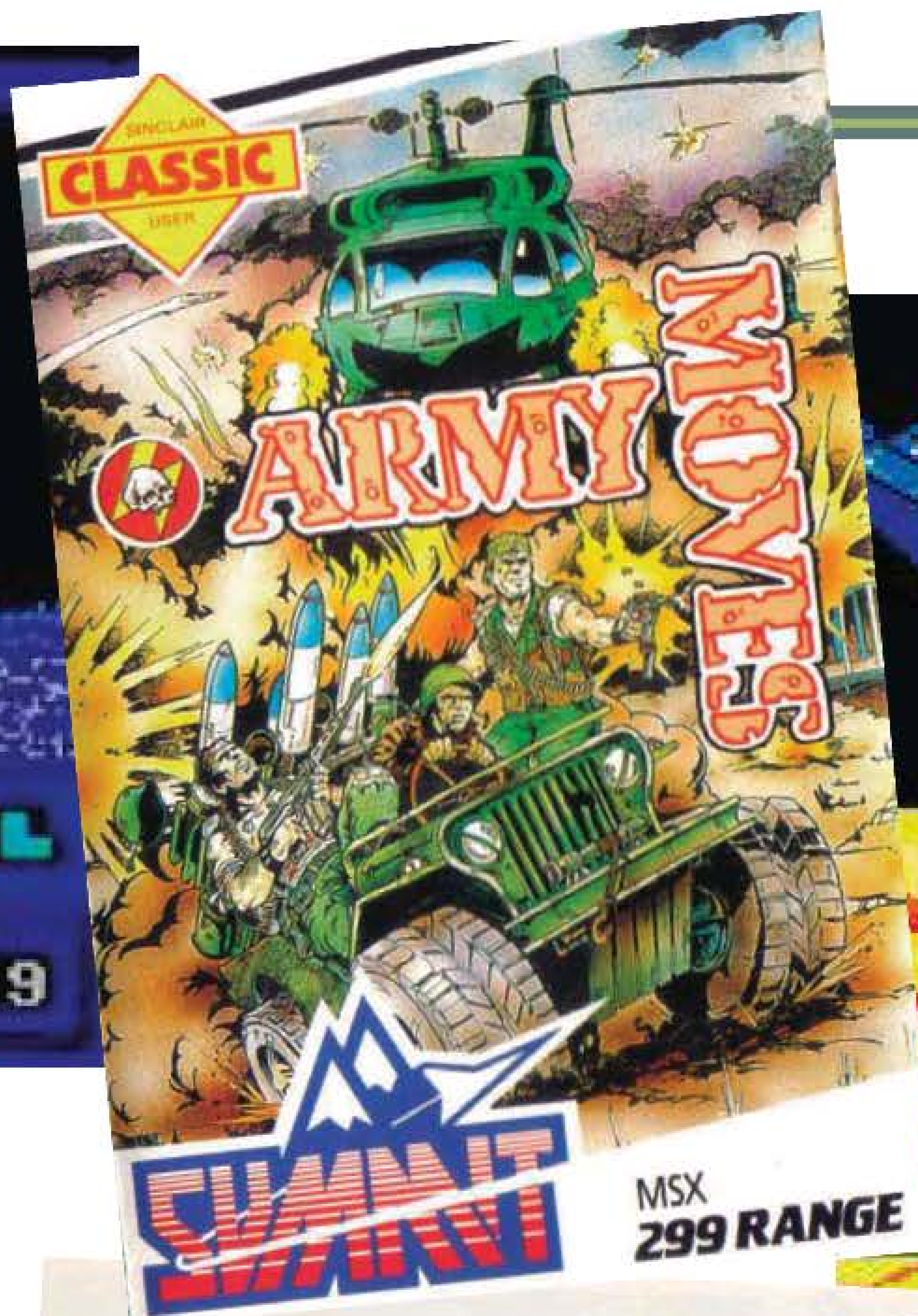
- ¡Para mí berenjenas rellenas! —bramó Víctor desde sus 1,95 metros de altura, sentándose junto a sus compañeros entre risas y alboroto.

- Mira —le pegó un codazo su hermano Pablo—. Esa de ahí es presentadora de Televisión Española, una tal Sandra. Vive ahí, en los apartamentos de la Plaza. Queda con Jesús Hermida muchos días. Para mí que…

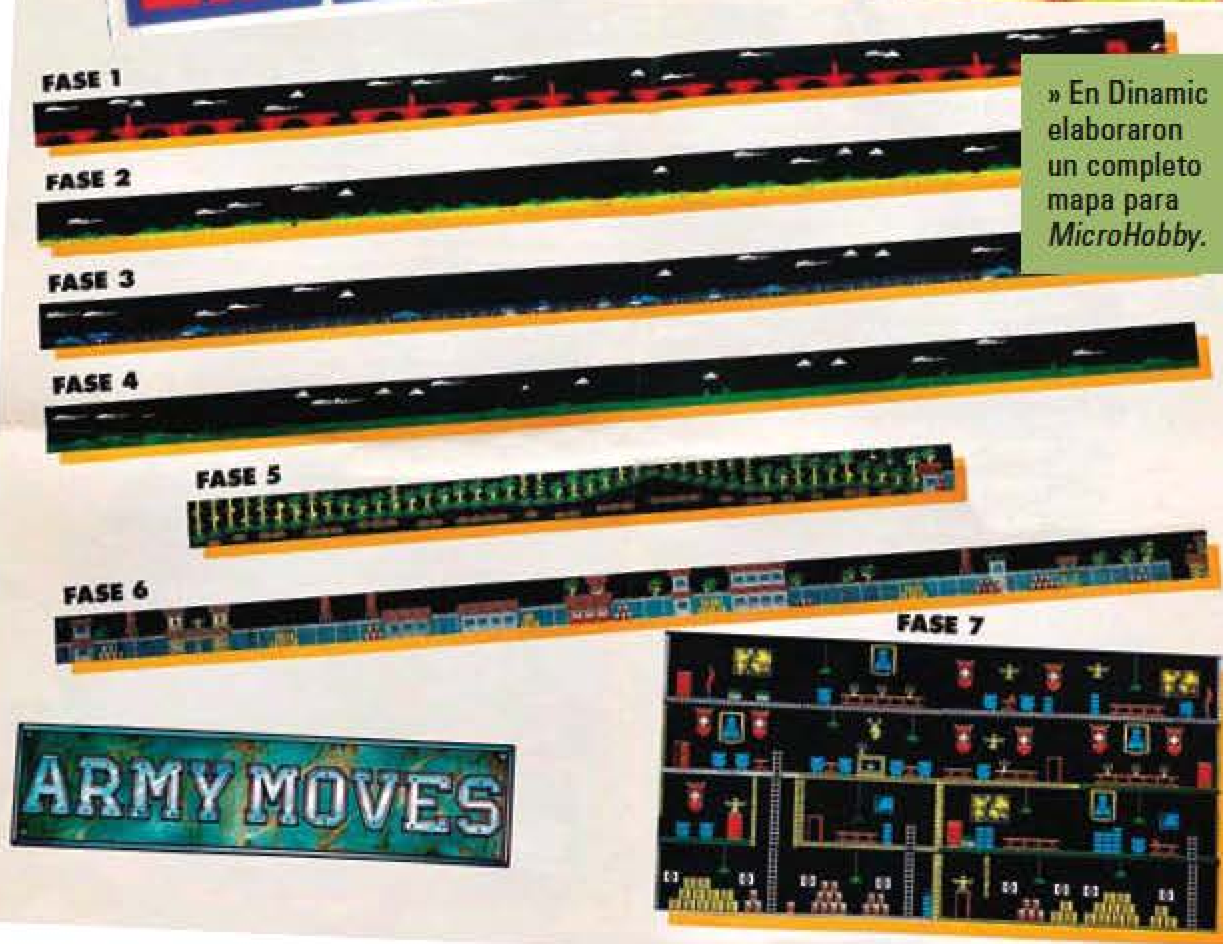
Se miraron y rieron. Al cabo de una hora Speedy apareció con una enorme bandeja de postres para elegir, y eso significaba que quedaba poco para volver al cubil… si es que no se terciaban después unas partidas en los billares. O un par de horas de copas. Y podían volver a entrar en la Torre porque el portero ya les conocía, porque ninguna empresa llevaba allí un estilo de vida que se pareciera lo más mínimo a lo que ellos hacían. No existían ni siquiera sueldos como tal, sino que cobraban sobre royalties de ventas. Era una vida de creatividad y diversión

MANOS A LA OBRA

La tarea del día era conseguir ajustar la jugabilidad de la primera fase del juego. Discurría en un puente, dañado por explosiones que habían causado el desplome de algunas secciones. Al volante de un jeep armado con misiles, debías disparar a helicópteros rivales y a coches enemigos que saltaban sobre nuestra carrocería. Sin olvidarnos de controlar nuestros saltos sobre los daños en la estructura del puente. Y el ajuste de la jugabilidad era la parte divertida. Uno de los momentos memorables de cualquier proceso de programación de un juego era ese instante en que veías en pantalla por vez primera tu creación en movimiento, y todo




» [Amstrad CPC] Javier Cubedo hacía maravillas con sus pantallas de presentación.



» En Dinamic elaboraron un completo mapa para *MicroHobby*.



» [PC] Años más tarde apareció una versión para PC con competentes gráficos CGA.

funcionaba. Con sólo alterar unos cuantos parámetros, Víctor comprobaba en qué afectaba alterar la trayectoria de los helicópteros, o qué ocurría si introducía más o menos disparos enemigos, o más velocidad en el scroll. El código estaba en el Amstrad, se modificaban los parámetros inmediatamente y se lanzaba al Spectrum para testearlo. Programaba entonces con el editor del Amstrad CPC 6128, su ordenador favorito, que ya contaba con disquetera de 3 pulgadas para hacerle olvidar los sinsabores del nefasto Microdrive. El Modo 2 mostraba en pantalla una fuente más estrecha y proporcionaba más espacio para visualizar el código escrito. Usaba un BASIC reducido, similar al C, que compilaba el sistema que desarrolló Florentino Pertejo, técnico de Dinamic. Entró en la compañía en ese momento, e implantó un kernel para compilar el mismo código para todas las máquinas, generando así versiones simultáneas. Amstrad, Spectrum, MSX... El *Army* fue el primer juego multiplataforma de Dinamic. Víctor se servía del editor del Amstrad CPC enviando información mediante la conexión en puerto paralelo de MHT Ingenieros. El sistema completo, llamado entonces Kernel R1, era una innovación sin precedentes para la compañía.

Del tema gráfico se estaba ocupando Víctor. La parte que más le costó plasmar del jeep fue el movimiento de la rueda y el traqueteo de la suspensión. Definir el movimiento de rotación reflejando incluso el dentado del neumático, mediante unos pocos píxeles, era un quebradero de cabeza. Usaba para ello una versión del *Melbourne Draw*, que habían modificado incorporando un secuenciador de sprites en pantalla para comprobar la progresión de las animaciones. Todos los gráficos los acabaría Víctor con la colaboración de Santiago Morga, que ya estaba perdido en labores administrativas y controlando facturación.

Con el paso de los meses, el juego siguió su desarrollo como un hilo del que se va tirando. Víctor intuía ya que los cambios en la empresa le iban a arrastrar irremediablemente a una espiral que le impediría programar. Su labor de productor, que ya ejercía con programas como *Fernando Martín*, amenazaba con absorber todo su tiempo. Los juegos de terceros llegaban y había que "producirlos", como en música: añadir arreglos, darle el toque Dinamic, suplir carencias gráficas o de programación. Por no mencionar el control de lanzamientos en todas las plataformas y países, envíos de masters, fechas de duplicación de casetes, salida de publicidades, etc. *Army Moves* era su oportunidad de volcar todo aquello que le apetecía ver reflejado en un juego antes de sumergirse en la pesadilla de la gestión: fases con aquellos F-16 enemigos asediando al protagonista montado en un helicóptero, sobrevolar mares y junglas esquivando multitud ▶

ARMY MOVES



» [Amstrad CPC] La sección del pantano no fue precisamente la favorita de Víctor Ruiz.



» [C64] Los Ruiz se encontraron en Ocean con la versión de Commodore 64 ya casi lista.



» [Amiga] Ocean posibilitó que pudieran lanzarse versiones de 16 bits de Army Moves.

de proyectiles enemigos. Todo ello en el más puro estilo *Choplifter*,. Pero el desarrollo no acababa ahí, porque el colofón venía con una fase de infiltración que bebía de arcades como *Green Beret*. Una fase que ya era imposible de encajar en los exiguos 48K del Spectrum y que demandaba una carga adicional en la cara 'B' de la cinta, casi como un segundo juego complementando al primero. "Estábamos en la época de los FX Doble Carga", aclara Víctor, "la segunda parte no recuerdo que nadie me hubiese forzado, yo simplemente quería algo grande". Empezaba en la jungla, con una breve sección de saltos y granadas que volaban desde las profundidades de la selva. "Nunca me gustó esa parte", asegura Víctor, "en la que aparecen ojos y te disparan bombas, y tienes que ir saltando en un terreno pantanoso antes de llegar a la base. No conseguí una jugabilidad buena, siempre me ha gustado dejar las cosas claras, que todo sea auto explicable, que sepas cuándo aceleras, cuando vas a rebufo. Los disparos de los cazas eran bolas enormes, quería que tuvieran color y que se viera bien si te daban. Pero ahí, cuando saltabas, no sabías si te había dado el 'chof' de la bomba". Tras un recorrido por los exteriores de la base enemiga, llegaba el momento de infiltrarse en la base nazi enemiga, donde se ponía punto final a aquella 'movilización de tropas'. Era un término estratégico que había leído en los libros militares en inglés que compró en el VIPS. 'Army Moves'. Sonaba muy bien, así que ¡por qué no llamar así al juego!

LANZANDO LAS TROPAS AL MERCADO

Para la portada se le proporcionó a Azpiri una serie de impresiones de los gráficos de la fase del jeep, que ya estaba acabada. Por aquel entonces, Alfonso no tenía todavía un Spectrum. Se quería conseguir una imagen no tanto de escena bélica sino dotar al jeep de un aspecto atractivo, como de maqueta. Víctor era aficionado al modelismo de aviones desde muy joven, y uno de sus entretenimientos favoritos de niño era comprar recortables de papel para montar castillos. "No quería que fuera un juego violento", asegura Pablo. "Quería una portada, y así se lo transmití a Alfonso, tipo Tamiya, con fondo blanco, muy característico de sus maquetas. Algo de 'soldados de plomo', no de guerra real". Azpiri dotó al diseño de su propio carácter con los misiles y un aspecto más agresivo y realista, funcionando el fondo blanco como un elemento más que realzaba el objeto. No era una ilustración narrativa, como otras del maestro madrileño, sino descriptiva, un flash del jeep en movimiento preparado para la acción.

En torno al juego se creó una historia breve en torno al comando protagonista, bautizado como Derdhal por Jesús Alonso. "Creo que a Víctor no le gustaba mucho el nombre...", comenta Pablo riendo. Normalmente el relato en torno a los juegos surgía de la complicidad de Víctor y Luis Rodríguez, colaborador de Dinamic, y Jesús Alonso (periodista y habilidoso redactor) se encargaba de darle forma al manual de instrucciones. "Pablo siempre ha sido el responsable del marketing y le gustaba trabajar con otra persona para los textos. Jesús empezó con los textos de la publicidad de *Abu Simbel*, aquel anuncio gigante que salió en Hobby Press". La review en *MicroHobby* fue muy singular: en lugar de una crítica se montó un relato de ficción, planificado por Domingo Gómez y Pablo Ruiz, que redactaron en la revista. Además, se incluyó un póster con el mapa del juego, que se montó y maquetó íntegramente en Dinamic. A la revista le proporcionaba contenidos atractivos que elaboraba Dinamic, y estos se ahorraban costes publicitarios. Qué mejor publicidad que un póster.

El rendimiento comercial del juego estuvo marcado por la bajada de precios que anunció ERBE en febrero de 1987. "Lanzamos el juego en las Navidades de 1986, y la bajada de precios nos permitió hacer la edición barata del juego en primavera. Nos vino fenomenal porque tuvimos la campaña navideña y luego una segunda vida con la bajada de precios. Tuvo versión de estuche, que eran 2.100 pesetas, con el manual impreso aparte, y luego la versión de cassette de 875 pesetas. Y luego se ofreció como regalo con el *Navy Moves*, tanto con la versión española como con la inglesa, que lanzamos con Electronic Arts". También hubo un movimiento más con Hobby Press. "Teníamos una buena relación, aunque intensa, porque por una parte éramos anunciantes y pagábamos dinero por publicidad, y por otra eran nuestros críticos. Tenían regalos de suscripción, y le decía a Domingo que si vendían una revista de juegos, lo que más iba a interesar a los suscriptores eran juegos. Aquello nos dio por un lado un dinero extra y una promoción que nos venía de maravilla, pero por otro lado fue un dolor de cabeza muy grande, porque yo llegué al acuerdo con ellos con *Army Moves* y *Game Over*, que iban a salir en Navidades del 86. Pero Nacho se retrasó hasta casi el verano, y recuerdo a Hobby Press presionándome porque habían mandado el *Army* pero no el *Game Over*, y los suscriptores querían su juego. Pero creó ese hype de 'lo están acabando", y se generó mucha expectación».



» [ZX Spectrum] La primera fase del jeep fue el particular homenaje de Víctor al mítico *Moon Patrol*.

INFILTRADOS EN OCEAN

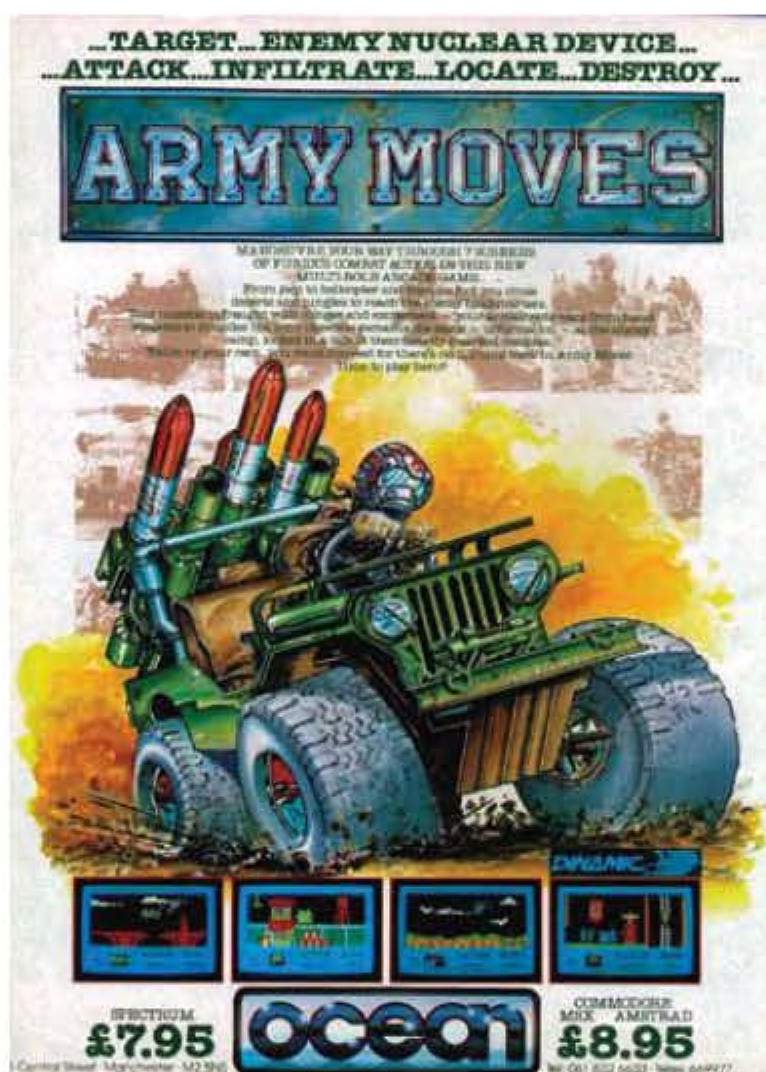
Una de las razones de existir de Dinamic era la fascinación por la publicidad de compañías míticas inglesas. El mito del programador bohemio, creativo e innovador, rodeado de un cierto misterio. "Nos influyó mucho Imagine con esos anuncios de *Psyclapse* y *Bandersnatch*, en los que se veía a todo el equipo programando con todo sucio alrededor, con sándwiches y trozos de pizza. La publicidad decía 'Consumido hasta el momento: tantos refrescos, tantas pizzas', todo oscuro e iluminados sólo por la luz del monitor. Ese anuncio, esa foto,... nos metimos en una empresa influenciados por esos anuncios de Imagine, nuestra máxima ilusión era llegar a eso". Siendo como era Dinamic una compañía exitosa en un mercado importante como el español, su producción no pasó inadvertida para Ocean, la empresa líder en Inglaterra, que ya se les había aproximado para editarles *Rocky* y *Abu Simbel*, aunque para la desolación de Dinamic les retiró la oferta de publicación en el último momento.

Fue Colin Stokes, directivo de Ocean, el que se presentó en sus oficinas para ofrecerles viajar a su sede en Manchester y tratar un posible acuerdo para la edición de *Army Moves*. Era el juego que les iba a abrir el cielo del mercado internacional. En la visita a Manchester, a la que acudieron Pablo Ruiz y el abogado Manuel Cubedo, Colin ya les advirtió que iban a conocer a David Ward, el hombre más ocupado de la industria del software europeo. Un paseo por el sótano en el que trabajaban los programadores concluyó de forma totalmente estudiada y teatral en un ordenador en el que se encontraba ejecutándose el *Army Moves*... para Commodore 64. Era una versión no lanzada por Dinamic por el esfuerzo y especialización que exigía la programación en ese sistema, y el escaso mercado existente en España. Sin embargo, allí estaba: una versión realizada por un programador de la plantilla de Ocean.

- Pero, ¿y si no llegamos a un acuerdo? —preguntó confundido Pablo.

- Pues... ¡lo tiramos a la papelera! —dijo riendo Ward, tomando un disquete de la mesa del programador y tirándolo a la basura.

Obviamente, el programa no estaba en el disquete, ni tampoco asomaba en la mente de Pablo no llegar a un acuerdo con la compañía soñada. Les llevaron al despacho de Ward, que tenía una mesa de reuniones imponente que reservaban para las negociaciones. Expuestos los puntos del acuerdo, Colin y Ward les dejaron solos para que hablaran entre ellos de todo lo discutido. Los acuerdos que les presentaron en el contrato final respondían tan fielmente a lo que Manuel y Pablo hablaron privadamente en el despacho que siempre sospecharon que les habían escuchado de alguna manera. Colin, además, hablaba español. En todo caso, lo que se les ofrecía respondía a sus deseos, incluyendo una campaña promocional de primer nivel y el uso de la marca por la cual los Ruiz habían iniciado su aventura empresarial: Imagine. No era la Imagine de antaño sino un sello de segunda línea con la cual Ocean lanzaba sus ports de arcades, fundamentalmente de Konami. Sin embargo, el simbolismo para la empresa madrileña era enorme. "Fue cerrar el círculo", concluye Víctor.



» La publicidad de Ocean publicada en la prensa de Reino Unido: atacar, infiltrar, localizar y... destruir.

La campaña inglesa de promoción se diferenció de la española, en que, a juicio de Pablo, fue mucho más precisa con el espíritu del juego a la hora de venderlo al gran público. El logotipo de Imagine resaltaba enormemente sobre el fondo blanco de la carátula, y destacaban de manera efectiva la esencia del título con palabras telegrafiadas que eran como misiles a la línea de flotación: Target. Nuclear Device. Attack. Infiltrate. Destroy. Como si fuesen las órdenes del Estado Mayor. "La sensación era de tensión, de miedo", confiesa Víctor, "de ver un anuncio tuyo en revistas como *Computer & Videogames*, que tenías idealizada... Te daba una sensación de pánico escénico, de pensar 'este es mi juego, a ver qué puntuaciones le dan, a ver qué dicen de él, qué éxito tiene'. Pero en el caso del *Army* fue todo bien". El programa superó las 30.000 unidades vendidas en las primeras semanas sólo en el Reino Unido, y llegó a las 300.000 copias vendidas en toda Europa, permaneciendo semanas en el Nº1 en ventas. Todavía tuvo que hacer Víctor alguna labor más sobre su código. "En esa época salió el Spectrum 128, y tuve que hacer modificaciones del juego que me costaron mucho porque ya estaba produciendo, lo tuve que hacer en huecos. Querían las dos cargas en una, cargaban en disco, y hubo que cambiarle los sonidos porque tenía un chip específico como el Amstrad o el MSX. Porque eso es lo que pedía la gente que tenía un 128. Pero se hizo en todo caso porque fue un juego exitoso". También tuvo una versión para PC que se realizó ya en la planta 30 de la Torre de Madrid, un par de años después de aquel glorioso despegue comercial de Dinamic en el extranjero, que les llevó a un crecimiento exponencial. La programó un freelance, Victoriano Gómez, que estaba pluriempleado y que se iba a las oficinas a trabajar de noche, como antaño hacía Víctor. En alguna ocasión, visitando la oficina a deshoras, le pilló yéndose a casa antes de tiempo, porque al día siguiente tenía que acudir a su otro trabajo. Eran ya sin duda otros tiempos, con más dosis de empresa y menos de programador romántico. ★

CÓMO SE HIZO

Project ZERO 1-3

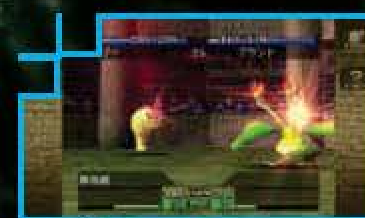
TECMO ADOPTÓ UN ENFOQUE DIFERENTE AL ABORDAR EL GÉNERO DE LOS SURVIVAL HORROR, CONVIRTIENDO UNA CÁMARA EN UN ARMA NADA HABITUAL. HABLAMOS CON EL CREADOR DE LA SAGA MAKOTO SHIBATA Y EL PRODUCTOR KEISUKE KIKUCHI SOBRE LA TRILOGÍA DE TERROR MÁS PAVOROSA JAMÁS CREADA.

Texto de ROBERT ZAK



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** TECMO
- » **DESARROLLADOR:** TECMO
- » **LANZAMIENTO:** 2001, 2003, 2005
- » **PLATAFORMAS:** PLAYSTATION 2, XBOX (PZ-PZ2)
- » **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR



MÁS DEL CREADOR

TECMO BOWL
SISTEMA: ARCADE, VARIOS
AÑO: 1987

NINJA GAIDEN BLACK
SISTEMA: XBOX
AÑO: 2005

MONSTER RANCHER (EN IMAGEN)
SISTEMA: IOS
AÑO: 2019



» [PS2] Miku ha heredado la percepción extrasensorial y la cámara de su madre, esperemos que el destino suicida no.

Los grandes juegos de terror suelen mostrar sus cartas de manera diferente a las películas de miedo. Mientras que en el mundo del cine todo suele comenzar de forma moderada, una melodía siniestra o un avistamiento fugaz que insinúa una amenaza inminente, a los videojuegos les gusta empezar fuerte. Recordad la caótica escena del camión accidentado en *Resident Evil 2*, la pesadilla del callejón que te introduce en *Silent Hill* o, mucho más atrás, el monstruo que atravesaba la ventana en *Alone in the Dark*.

En cierta manera, el juego de terror *Project Zero* para PlayStation 2 de 2001 ('*Zero*' en Japón, *Fatal Frame* en EE.UU.) se suma a los fundamentos de los grandes títulos que le precedieron. La gran diferencia es que en *Project Zero* no sucede casi nada durante un considerable lapso de tiempo.

Después de una etérea secuencia de apertura, que presenta a los hermanos Miku y Mafuyu, poseedores de un sexto sentido, te adentras en la Mansión Himuro y te sumerges instantáneamente en un turbio lecho sonoro reverberante: lamentos corales, sintetizadores cavernosos que resuenan incorpóreos y envolventes. Parecido a la micropolifonía utilizada en *2001: Una Odisea del Espacio* o la excelente *La bruja: Una Leyenda de Nueva Inglaterra* de 2015, es una especie de alarma inquebrantable desde una dimensión oscura; te dice que estás atrapado en un lugar torturado, y no hay vuelta atrás.

Mil detalles de buen gusto como este ayudaron a *Project Zero* a construir sobre los sagrados cimientos de los survival horror que se remontan al *Resident Evil* original de 1996. Heredó ciertos rasgos de sus predecesores: ángulos de cámara semi fijos, movimiento pesado o escasez de recursos, pero también abordó muchos descuidos y deficiencias que habían estado arruinando el género durante años.

El más evidente de ellos era que, a pesar de que los mejores títulos de terror del cambio de milenio fueron desarrollados en Japón e impulsados por estilos de arte y filosofía de diseño japoneses, se basaban en gran medida en películas de terror occidentales: *Resident Evil* y las películas de zombis de George A. Romero, *Clock Tower* y los slashers de Dario Argento, *Silent Hill 2* y *La escalera de Jacob*... No importaba que Japón tuviera su propio y rico legado de terror, no parecía haber ninguna esperanza entre las compañías de que un público más amplio estuviese interesado en ello.

El creador de *Project Zero*, Makoto Shibata, no quería recrear simplemente el horror occidental a través de una lente japonesa. El auge del J-Horror en Occidente, gracias a éxitos revolucionarios como *Ringu* o *Ju-On: The Grudge*, cuyos remakes estadounidenses aparecieron entre las tres primeras entregas de *Project Zero*, demostró que el mundo estaba cautivado por estas historias japonesas de maldiciones, rituales y espíritus vengativos.

Pero cuando nos habla sobre las fuentes de inspiración para crear *Project Zero*, Shibata solo alude brevemente a la creciente popularidad del J-Horror, que era más bien un asunto que interesaba a las compañías. En cambio, él se centró en las tradiciones del terror japonés y en sus propios encuentros con lo imposible. "Este título ▶

Auténtico TERROR

HISTORIAS DE FANTASMAS REALES QUE RODEARON EL DESARROLLO DE PROJECT ZERO

Situación PELIAGUDA

■ Durante la creación del juego, Makoto Shibata se encontró largos mechones de pelo brillante en lugares extraños, como el teclado y también en su habitación, a pesar de no tener visitas. Basándose en el buen estado del cabello, Shibata concluyó que el fantasma debía ser bastante atractivo, aunque nunca llegó a verlo.

Código FANTASMA

■ Cuando diseñaron el 'Rope Hallway' de *Project Zero*, había un par de piernas en el espejo al final del escenario, como de alguien colgado fuera de cámara. Los desarrolladores no pudieron eliminar el espeluznante bug, pero finalmente desapareció por sí solo (los pies fantasmales ocuparían un lugar destacado en *PZ3*).

Criatura ACECHANTE

■ Una noche, tras una larga jornada nocturna en la oficina, Shibata fue a su sala de estar y encontró la figura de una mujer vestida de blanco acostada boca abajo en el sofá. Intentó encender la luz pero no funcionó, así que tuvo que permanecer en compañía de la misteriosa visitante hasta que las luces volvieron a encenderse minutos después.

> "Este título comenzó con la idea de crear un juego de terror en el que lo más terrible fuera el enemigo. Yo siempre he temido más a los fantasmas que a los monstruos"
> **Makoto SHIBATA**



» [PS2] A veces, los espíritus apenas se distinguen de las sombras que los rodean, lo que te hace cuestionar qué estás presenciando.

Secuelas TENEBROSAS

ASÍ CONTINUÓ LA SAGA TRAS SU APOGEO EN PS2







Zero: TSUKIHAMI NO KAMEN (2008)

■ Los controles de movimiento de Wii encajaron genial en una saga sobre afrontar tus miedos con mano firme. *Mask Of The Lunar Eclipse* (la versión parcheada) renunció a la pesada atmósfera en favor de más sobresaltos y el Wiimote nos regaló algunos momentos memorables.

Spirit Camera: LA MEMORIA MALDITA (2012)

■ La entrega más pobre de la serie solo es un spin-off que técnicamente no empañó el prestigio de *Project Zero*. Venía con un manual repleto de arte al que apuntabas con la cámara de 3DS, lo cual era bastante original, pero luchar contra fantasmas en realidad aumentada no funcionó.

Project Zero 2: WII EDITION (2012)

■ Esta reinterpretación de la historia de las gemelas Amakura recupera parte de la atmósfera del primer título de Wii. Aun así, la perspectiva en tercera persona, más centrada, no estaba tan lograda como en la saga de PS2. A nivel técnico sí que se mostraba más elegante y actual.

▶ comenzó con la idea de crear un juego de terror en el que lo más espeluznante fuera el enemigo. Yo siempre he temido más a los fantasmas que a los monstruos", nos cuenta. "Y mientras considerábamos qué tipo de armas servirían para luchar contra estos enemigos, descubrimos que una cámara era lo que mejor encajaba en el juego. Tenías que mirar directamente a algo aterrador y acercarte lo más posible para fotografiarlo, pensamos que realmente resaltaría el miedo a los fantasmas".

La misteriosa cámara de la saga, la Cámara Oscura, funcionaba de maravilla en varios aspectos. En primer lugar, nos llevó a la perspectiva en primera persona, algo que pocos juegos de terror habían hecho hasta ese momento.

» [Xbox] La versión mejorada de *Project Zero* para Xbox añadía nuevos fantasmas y uniformes, además del modo de dificultad 'Fatal'.



De repente, no solo estabas guiando a una persona por entornos amenazantes, eras esa persona, inmersa en escenarios completamente renderizados en 3D en lugar de los clásicos survival horror pre-renderizados de finales de siglo.

De alguna manera, este punto de vista era liberador, te permitía moverte libremente por entornos para detectar ítems y avistamientos fantasmales imposibles de captar con la cámara de juego clásica. Pero observar y moverse en esta perspectiva era terriblemente lento, como una pesadilla en la que caminas por el barro para escapar de un monstruo.

La exploración en primera persona también resultaba claustrofóbica, con ese marco ornamentado alrededor de la lente que limitaba su campo de visión. Esta perspectiva hizo los puzles más interesantes a medida que recorrías el entorno en busca de pistas, mientras te arrastraba a un estilo profético de terror para evocar lo que Shibata y el productor Keisuke Kikuchi describen como "una incomparable sensación de aislamiento".

Mientras tanto, la vista clásica en tercera persona aprovechó al máximo el potencial de las cámaras semi fijas, cada vez más en desuso. Tomas de ángulo bajo con Miku en la distancia significaban que los seres espectrales podían deslizarse frente a la lente con ese chirrido discordante de violines, o que algo podía desaparecer en una esquina



» [PS2] Los juegos de terror en primera persona eran una rareza en 2001, usar el visor de la cámara era increíblemente inmersivo.

al final de un largo pasillo. Todo en *Project Zero* resultaba intenso, tan solo quince minutos pasados en este fango de oscuro paisaje sonoro, sobresaltos y sutiles fantasmas dejarían tus nervios hechos trizas; en poco tiempo confundías sombras borrosas o cortinas andrajosas con fantasmas, y te cuestionabas si las marcas de la pared eran huellas de arañazos o contornos humanos.

El sufijo 'basado en una historia real' del juego no es tan absurdo como parece. La vida de Shibata, desde la infancia hasta el desarrollo de la serie *Project Zero*, está marcada por eventos paranormales. De hecho, uno de sus primeros recuerdos sobrenaturales es cómo se le ocurrió la idea de la cámara oscura. "Cuando era pequeño



Project Zero: MAIDEN OF BLACK WATER (2014)

■ El último juego de la serie ofrecía el potencial de hacer buen uso de Wii U. El controlador de era una gran Cámara Oscura muy bien resuelta, pero los fantasmas resultaban insulsos y se echaba en falta esa exploración que convirtieron a la franquicia en algo tan memorable.

» [PS2] Los puzles de *Project Zero* eran relativamente simples, alejándose de los oscuros dilemas de títulos de terror anteriores.





y me despertaba en medio de la noche, a menudo escuchaba los susurros de grupos de personas que venían de un santuario cercano y pasaban frente a mi casa. Fue una época en la que no conocía el término 'fantasmas', pero incluso siendo niño sabía que era algo en lo que no debía involucrarme. Creía que si abría las cortinas y veía ese proceso, me llevarían con ellos".

"Un día, pensé en una forma de 'verlos sin mirarlos', utilizando una cámara rota que me dio mi padre", continúa Shibata. "Si los miraba a través del visor de la cámara, podría verlos sin que ellos lo supieran. Fue una idea muy infantil". Las cámaras tuvieron su propio coqueteo con lo paranormal. Existía la 'fotografía espiritual' en el siglo XIX, cuando las cámaras captaban, aparentemente, los espíritus de los muertos junto a sus seres queridos vivos. En realidad, era un truco de doble exposición, pero muchos fotógrafos sin escrúpulos amasaron dinero con esta práctica antes de ser descubiertos.

También existen creencias entre las generaciones de mayor edad en Japón sobre la naturaleza oscura de la fotografía. La superstición dice que tres personas no deben hacerse una foto juntas, ya que condenarán a la persona del medio a una tumba más temprana que las otras dos. Otra antigua creencia japonesa es que las fotografías pueden robar el alma de una persona: cuanto más precisa es la imagen, más alma absorben. Esto mismo sucede en *Project Zero*, las imágenes más claras son las que causan más daño a los fantasmas.

Otras ideas de armamento fueron planteadas, como el uso de talismanes 'ofuda' para ahuyentar a los fantasmas, o flechas 'Hamaya' ('rompe-demonios'). "En cierto punto, también reescribimos el juego para emplear un sistema en el que acumulabas 'miedo' y utilizabas el botón de chillar para gritar al fantasma y hacerle retroceder temporalmente", comenta Shibata en una entrevista para la web del juego. "Era terrible." Finalmente, la cámara fue la opción ganadora como arma, una decisión icónica que se convirtió en marca registrada de la saga, distanciando a *Project Zero* del elemento físico y el gore al que recurrieron muchos de los survival horror rivales.

> **"Pensé en una forma de 'verlos sin mirarlos', utilizando una cámara rota que recibí de mi padre"**
> Makoto SHIBATA

Las deficiencias del combate en grandes series como *Resident Evil* o *Silent Hill* eran bien conocidas en 2001. Movimientos limitados y el hecho de que muchos jugadores eligieran zigzaguear alrededor de los enemigos en lugar de enfrentarse a ellos, parecía incongruente con el género (ya lo destacó Sam Barlow, el diseñador de *Silent Hill: Shattered Memories*).

Project Zero, forzaba el enfrentamiento, casi siempre dentro de una habitación, con un fantasma que necesitabas rastrear y enfocar para cargar tu potencia de espíritu, dejar que se acercara lo más posible para restarle energía con tu mejor 'Fatal Frame'.

Estos combates eran intensos, pero a la vez ofrecían un descanso del terror acumulado causado por la sofocante atmósfera del juego. Al mostrar la puntuación del daño infligido al espíritu, sus creadores introdujeron en *Project Zero* un ligero toque de arcade de pistola que inyectaba cierta ▶



» [Xbox] Te enfrentarás a multitud de descubrimientos inquietantes mientras exploras la Mansión Himuro.

satisfacción en una experiencia por lo demás demoledora.

La saga gira en gran medida en torno a la feminidad y el papel, a menudo trágico, de las mujeres en el folclore japonés y los mitos de terror. "En las historias de fantasmas tradicionales de Japón, se decía que aquellos que vivían oprimidos y con rencor reaparecían como poderosos fantasmas", revelan Shibata y Kikuchi. "En aquellos tiempos, a menudo eran las mujeres los miembros más oprimidos de la sociedad y reaparecían como fantasmas".

Los tipos de fantasmas en *Project Zero* se hacen eco del folclore japonés. Están los Onryou: espíritus vengativos que arremeten en la eternidad contra los vivos por la cruel naturaleza de su muerte. ¿Los inofensivos, pero no menos aterradores, que acechan en los pasillos y aparecen cuando tu cámara empieza a brillar? Son Fuyuurei, o espíritus flotantes, ecos de los muertos.

También hay algunos Zashiki-warashi deambulando por la Mansión Himuro: niños fantasmas que tararean canciones de cuna espeluznantes, huyen de ti y, ocasionalmente, emergen del suelo o de viejos pozos para atacarte. Sabes que un juego se toma en serio a sus fantasmas cuando incluso un bebé puede ser mortal.

> "En las historias tradicionales japonesas de fantasmas, se decía que los que vivían oprimidos y con rencor reaparecían como poderosos espíritus"
> Makoto SHIBATA

Al desarrollar la saga a principios del siglo XXI, es fácil caer en el error de pensar en jóvenes protagonistas femeninas como vehículo para aumentar el sentido de vulnerabilidad al jugador, nada más lejos de la realidad. De acuerdo con los mitos, la serie presenta a las mujeres Onryou como sus principales antagonistas. En el primer juego, este espíritu es Kirie, una joven que fue sacrificada en un ritual destinado a mantener cerradas las puertas del infierno. El ritual falló, esto causó que los demonios se manifestaran y acabaran con todos los habitantes de la mansión, atrapándolos en su interior como fantasmas asesinos. La ausencia de combate físico y el paralelismo entre antagonista y protagonista hicieron que fuera obvio que la protagonista de *Project Zero* debía ser una mujer.

"Las circunstancias y los sentimientos de la protagonista tienen similitudes con el final boss. La historia te pone en la tesitura de entender al enemigo final, y aunque simpatizas con él, debes derrotarlo", dicen Shibata y Kikuchi. "Por esa razón, hicimos que la protagonista fuera una mujer con una gran capacidad sensitiva y que pudiera simpatizar con los espíritus".

Project Zero fue un éxito tanto en Japón como en el resto del mundo, aprovechando la ola del terror japonés que llegaba a las pantallas de televisión occidentales a través del formato DVD. Tecmo no tardó en reaccionar y planificó una secuela.

Según Shibata y Kikuchi, muchos jugadores no completaron el original porque daba demasiado miedo. En lugar de tratar esto como una pista para reducir el nivel de terror, ofrecieron un mayor incentivo para que los jugadores superaran sus miedos. "Nos centramos en hacer la historia más interesante, para alentar así a esos jugadores a superar sus miedos y descubrir el final de la historia."

Project Zero 2: Crimson Butterfly no era menos amenazador que su antecesor, expandía el escenario de un solo edificio a un pueblo abandonado, donde cada casa y santuario tenían sus propias historias trágicas e independientes que contar.

En esta ocasión controlamos a Mio Amakura, que sigue los pasos de su hermana gemela Mayu hasta las profundidades del Pueblo Perdido, desenterrando lentamente una historia brutal de otro antiguo ritual, esta vez con gemelas de por medio. Ya no solo intentabas evitar que la triste historia se repitiera, ahora las hermanas formaban parte de los diabólicos planes sobrenaturales, había mucho más en juego.

La secuela mejoró gráficamente, se benefició no solo de que los desarrolladores sacaran mayor partido del hardware de PlayStation 2, sino también de su deseo por otorgar al juego de mayor belleza, según cuenta el director de CG Daisuke Inari, quien dijo en una publicación oficial del blog: "Dado que es un juego de terror, por su propia naturaleza tiene que dar miedo. Pero el simple hecho de dar miedo no significa que cualquier cosa pueda servir; te daba la oportunidad de apreciar la sutil belleza japonesa mientras sufrías los rigores del miedo". Con ese fin, *Project Zero 2* transmitía un mayor grado de fan-



» [PS2] Cada entrega de *Project Zero* ofrece una desagradable sorpresa si lo pausas durante un tiempo.



» [PS2] Algunas de las imágenes espectrales captadas por tu cámara, como la de este niño empujado a un pozo, son material idóneo para tus peores pesadillas.

Terror en la SALA

LA SERIE FATAL FRAME FUE MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS Y SE ADENTRÓ EN EL MUNDO DEL CINE



La premisa de *Fatal Frame* resulta idónea para una adaptación cinematográfica, algo que ya sucedió en 2014. *Gekijōban Zero* fue una novelización de *Project Zero* que giraba en torno a un pacto suicida en una escuela católica para niñas en Japón. Una historia inquietante y conmovedora, pero no mostraba ni un solo fantasma eliminado por una cámara.

Dreamworks anunció una película basada en el primer *Project Zero* en 2002, aparentemente con un Steven Spielberg muy involucrado. Nunca llegó a buen término, pero, a principios de 2020, el director de la película *Silent Hill*, Christophe Gans, anunció que estaba trabajando en un film de *Project Zero*. Aunque detalles son escasos a día de hoy, sabemos que tendrá lugar en Japón, lo que es prometedor.




» [PS2] *Project Zero 2* cuenta la terrible historia de dos gemelas sacrificadas durante un ritual, y uno de sus espíritus parece tener una cuenta pendiente contigo...


» [PS2] Mio y Mayu en *Project Zero 2* son las heroínas más jóvenes de la serie y se enfrentan a la amenaza de ser sacrificadas en un ritual. ¿Quién habló de presión?


» [PS2] *Project Zero 2* emplea todo tipo de efectos visuales, con filtros y difuminado, para dotar al Pueblo Perdido de una atmósfera terriblemente opresiva.

tasía: un toque oscuro de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll, pero en lugar de un conejo, seguías el rastro de etéreas mariposas carmesí que rompían la oscuridad y te atraían hacia lo más profundo. Muchas viviendas y otros espacios estaban misteriosamente bien iluminados, contrastando con la húmeda atmósfera de las áreas exteriores, que mejoraban lo ya experimentado en el primer juego. "Pusimos niebla en toda la pantalla para darle una sutil sensación de profundidad", escribió Inari. "Luego, trabajamos para que el jugador tuviera esa sensación gradual de desagrado, aumentando la fuerza del difuminado y el contraste píxel a píxel. El efecto también cambiaba dependiendo de si estabas mirando por el visor o no".

La presencia de tu hermana y el espíritu amigo de un hombre que te ayudaba a recorrer la aldea, proporcionaron ciertas comodidades en un vasto espacio que de otro modo habría resultado abrumador.

Pero estos elementos aumentaban la sensación de miedo a su manera. "La parte más aterradora es el momento en que pierdes de vista a la persona que proteges, una persona que representa tu otra mitad y alguien por quien darías tu vida", explican Shibata y Kikuchi. "Si comienzas con Mio y Mayu, en el momento en que estás sola te preocupas. Cuando esa persona importante finalmente comienza a decir cosas que no comprendes y te das cuenta de que estás recreando rituales que las gemelas habían vivido en el pasado, resulta un momento aterrador".

A pesar del sentido del deber que el jugador siente hacia Mayu, ella no estaba diseñada para morir fácilmente, Shibata y Kikuchi sabían que esto podría generar antipatía hacia ella (tened en cuenta que esto fue antes de que la infame y frágil Ashley Graham arruinara buena parte de *Resident Evil 4* al fallecer cada vez que un enemigo le rozaba el hombro).

"Nos preocupaba que fuera difícil, pero buscábamos el atractivo de aportar escenas de terror en las que Mayu fuera atacada y pudieras salvarla capturando a los fantasmas con la cámara", explican Shibata y Kikuchi. "Pero si Mayu era atrapada por los espíritus y moría constantemente, los jugadores tendrían sentimientos negativos hacia ella, así que ajustamos el juego para que no muriese fácilmente".

Los poderes de la Cámara Oscura aumentaron. Ahora podías ejecutar combos de fotografías con segundos y terceros disparos, y si añadimos que, en ocasiones, te enfrentabas a varios enemigos a la vez, el combate evolucionó en términos de acción.

Todas las mejoras de *Project Zero 2* funcionaron. Se convirtió en el título mejor valorado y más vendido de la saga, superando las 160.000 unidades. Al igual que con el juego original, Tecmo creó una versión mejorada para Xbox, que incluía varios extras, como un nuevo modo en primera persona o la incorporación de Dolby Digital. La secuela de Shibata y Kikuchi se estableció firmemente como uno de los grandes survival horror para jugadores y críticos, a pesar de que llegó en un momento en que el género comenzaba a decaer comercialmente.


» [PS2] *Project Zero 3* ofrece algunas de las criaturas más desagradables de la saga. Fijaros en estos seres...

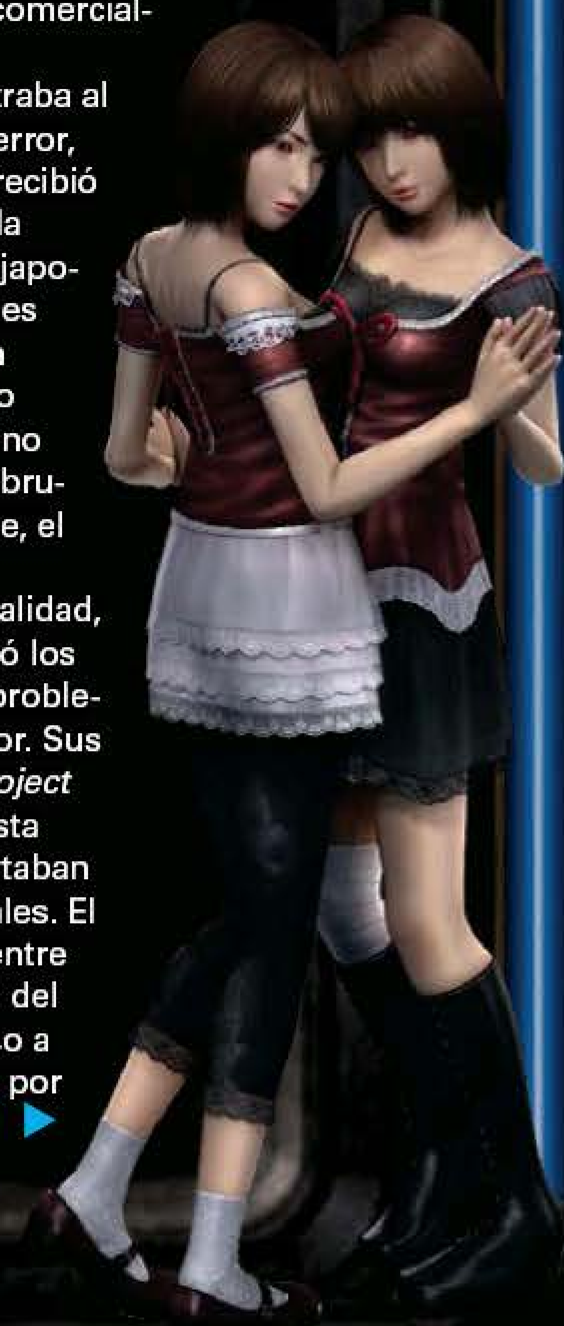
Mientras *Project Zero 2* arrastraba al jugador a un reino mágico del terror, la siguiente entrega (que ya no recibió port para Xbox) nos devolvió a la cruda realidad. El cine de terror japonés demostró que las maldiciones y los espíritus podían existir con la misma facilidad en un entorno doméstico mundano como en uno de telarañas y viejos relojes 'embrujados'. La serie llevó, literalmente, el terror a casa.

Al poner más énfasis en la realidad, *Project Zero 3* también desdibujó los elementos sobrenaturales con problemas psicológicos, trauma y dolor. Sus tres protagonistas Rei, Miku (*Project Zero*) y Kei (el primer protagonista masculino de la serie) se enfrentaban a sus propias tragedias personales. El juego oscilaba delirantemente entre el mundo onírico de la Mansión del Sueño y la casa de Rei, que poco a poco comenzaba a ser invadida por el reino de los sueños. Kikuchi ▶



» [PS2] El espejo del baño de Rei es una amenaza constante a pesar de que nunca pasa nada ... ¿o sí?


» [PS2] En *Project Zero 3*, el mundo real se vuelve aterrador, escapar al plano de los sueños será necesario.



lo resumió a la perfección durante los preparativos del lanzamiento del juego: "La historia del juego anterior implementó una especie de terror fantástico, pero *Fatal Frame 3* te permitirá experimentar un tipo de miedo más crudo y húmedo".

La nueva mansión, aunque era visitada a través de los sueños, representaba una dimensión del purgatorio, donde los vivos eran perseguidos por seres queridos fallecidos a quienes no podían dejar ir. "Si fuera un sueño que solo vive Rei, entonces sería simplemente un sueño extraño", dicen Shibata y Kikuchi. "Pero si varias personas tienen sueños ambientados en la misma casa, entonces pensaríamos que la Mansión del Sueño realmente existe. Por eso tenemos tres personas que visitan esta mansión desde diferentes puntos de vista".



» [PS2] La perspectiva de la cámara en *Project Zero 3* es elegante y refinada, permitiendo alternar de forma instantánea entre diferentes tipos de película.

Alternar entre tres personajes en dos dimensiones diferentes a veces genera una experiencia confusa, similar a un sueño en el que las identidades de las personas y los lugares cambian constantemente. De hecho, gran parte de la Mansión del Sueño revisita localizaciones de la Mansión Himuro y el Pueblo Perdido, lo que pone de manifiesto el dolor de Miku y Kei, mientras que el resto está plagado de tristes recuerdos de visitantes anteriores.

Cada personaje tiene sus propias habilidades que permiten experimentar la mansión de diferentes maneras. La habilidad Flash de Rei hace retroceder a los fantasmas, mientras que Miku usa su Piedra Sagrada para ralentizar el tiempo. En una nueva demostración de que el físico no sirve en esta saga, el protagonista masculino, Kei, tiene la cámara más débil y depende en gran medida de la opción de esconderse para eludir a los fantasmas.

Pero a pesar de todas las capas surrealistas de la mansión y el simbolismo traumático de los personajes, Shibata y Kikuchi creen que reside una extraña 'oscuridad cómoda' en la Mansión del Sueño.

"Hay una película de terror clásico, dirigida por Robert Wise, *La mansión encantada*. En ella, la protagonista femenina sufre diversas experiencias en una casa embrujada, pasa de ser un espacio aterrador a un espacio confortable y onírico donde se siente a gusto", nos cuentan. La oscuridad, después de todo, te ofrece algo de consuelo al permitirte ocultarte en ella.


» [PS2] La heroína del juego original, Miku, regresa a la Mansión Himuro en *PZ3*, aún espeluznante, pero extrañamente familiar.

El verdadero horror reside en la casa de Rei, un triste espacio doméstico donde las únicas comodidades son un gato y el acogedor santuario de la habitación de Miku. No luchas contra los fantasmas en tu casa, lo que hace que su presencia sea más sutil y espeluznante: pies delgados asomando detrás de un armario, algo que se desliza más allá de una cortina de cocina o ese maldito espejo de baño que amenaza con asustarte durante todo el juego.

Para la audiencia japonesa, el terror de la casa de Rei reside en cómo invade el entorno seguro y familiar de una residencia urbana. Pero para el público occidental, las puertas corredizas, el santuario de un pariente muerto o los tonos grises de la casa resultan extraños, identificables principalmente por lo visto en las películas J-horror. Más adelante en el juego, cuando el tele-

Protagonistas FATALES

CUATRO PERSONAJES CLAVE DE LA TRILOGÍA DE SHIBATA

Miku HINASAKI

Project ZERO

La primera heroína tenía solo 17 años cuando visitó la Mansión Himuro. Dotada de un sexto sentido, Miku tomó posesión de la Cámara Oscura, un dispositivo de captura de fantasmas que llevó a su madre al suicidio. Miku reapareció en *Project Zero 3*, para ayudar a Rei a resolver el misterio de la Mansión del Sueño.



Mio AMAKURA

Project ZERO 2

Siguiendo los pasos de su gemela Mayu hacia la Aldea Perdida, Mio debe luchar para salvar su alma y la de su hermana de un antiguo ritual. Mio se muestra más resistente a la llamada de la aldea que Mayu, pero la seguirá hasta el final.



Rei KUROSAWA

Project Zero 3

Rei está obsesionada por la muerte de su prometido. Superada por el dolor, comienza a visitar un oscuro lugar en sueños, donde se enfrentará a sus demonios para evitar que invadan la realidad y Rei se desvanezca, dejando tras de sí una mancha de hollín (posible guiño a la versión japonesa de *Pulse*).



visor se enciende y la estática comienza a crepitar, muchos esperábamos que una chica de pelo largo saliera de él.

Sin duda, fue el capítulo más dispar y ambicioso de la serie. Comprendió el potencial de terror aplicado a un entorno doméstico, explotándolo mejor que, posiblemente, cualquier otro survival horror, incluido *Silent Hill 4*, que apareció un año antes, en 2004. Al igual que *Silent Hill*, la popularidad de *Project Zero* se vio sofocada por el cambio de rumbo de los gustos comerciales en el género, que rehuyó del terror psicológico para instalarse más en la acción. Pero quizá la serie no necesitaba adaptarse a las tendencias de la industria, los detalles que hacen que *Project Zero* resulte desgarrador hoy en día son los rasgos que lo definen como un juego de su tiempo: ángulos de cámara ingeniosamente colocados, movimiento en primera persona lento y pesado, la exploración cuidadosa de entornos que te dirigían sutilmente hacia la perdición... Al igual que los fantasmas con sus escenarios malditos, la saga *Project Zero* está ligada a un cierto momento y lugar en la historia del videojuego, pero su forma de representar el miedo continúa siendo tan contundente como el primer día.

Kei AMAKURA

Project Zero 3

El único representante masculino jugable de la saga es el tío de Mio. También es el único personaje con la habilidad de esconderse de los enemigos, lo que no parece un gran súper poder, aunque seguro que es algo que sus compañeras protagonistas desearían hacer en lugar de tener que enfrentarse a sus terrores



» [PS2] El gato de Miku ofrece momentos de relax entre las horripilantes secuencias oníricas de *Project Zero 3*.



UNA CONTINUA APUESTA POR LA INNOVACIÓN

LA EVOLUCIÓN DE NINTENDO EN EL MULTIJUGADOR

La historia de Nintendo está plagada de ideas y experiencias rompedoras, y una de las claves que han marcado su éxito siempre ha sido su constante búsqueda por ofrecer nuevas fórmulas para compartir nuestras partidas

Texto de Óscar Alonso

Jugar "a dobles" siempre ha sido uno de los grandes alicientes de los videojuegos. Pero, para Nintendo, compartir es mucho más: es parte indispensable de su ADN. A estas alturas, nadie duda que los videojuegos no serían lo que son hoy en día si no fuera por Nintendo. A lo largo de su historia, la compañía ha revolucionado el mercado en innumerables ocasiones creando nuevas formas de jugar, títulos con mecánicas totalmente rompedoras y propuestas adelantadas a su tiempo que, al final, han terminado sentando cátedra y siendo después copiadas hasta la extenuidad.

Por supuesto, uno de los aspectos en los que Nintendo siempre ha ido un paso por delante respecto al resto es en todo lo que atañe a las posibilidades multijugador de sus juegos. Para los de Kioto, crear experiencias que puedan ser compartidas con familiares y amigos siempre ha sido algo prioritario, por lo que continuamente han ido tirando de ingenio para aprovechar las nuevas tecnologías, así como para esquivar las limitaciones técnicas de cada época.

Basta echar un vistazo a la evolución de sus consolas para darse cuenta de que, siempre, han sido creadas teniendo en mente la siguiente evolución en las opciones multijugador.

Desde la serie Micro Vs. System, que nos permitió competir con un amigo en Game & Watch, pasando por los cuatro puertos para mandos que incluía N64 o las opciones online que disfrutamos hoy en día en Nintendo Switch, todas las máquinas de Nintendo han reinventado la manera en la que podemos acumular imborrables recuerdos junto a los nuestros. Y lo que es mucho más importante: todas estas innovaciones siempre han ido acompañadas de juegazos que no solo se adaptaban a la perfección a aquella nueva idea, sino que elevaban la diversión a cotas nunca vistas anteriormente.

Picarse con un amigo con nuestras Game Boy en *Tetris*, pasar tardes inolvidables con la pantalla dividida en *Super Mario Kart* para SNES, montar la fiesta en casa con *Mario Party* para N64 o con Wii Sports. Llegar a casa y explicar a nuestra pareja los cambios que hemos hecho en el pueblo de *Animal Crossing* que compartimos, jugar online con nuestros amigos en Switch ahora que apenas podemos verles, pero cuando son más necesarios que nunca... En un mundo cada vez más dividido, esa es la magia de Nintendo: mantenernos unidos.



GAME & WATCH

La historia de Game & Watch es, por sí sola, un maravilloso ejemplo del constante esfuerzo que siempre ha caracterizado a Nintendo a la hora de brindar experiencias totalmente novedosas. En poco más de 10 años, estas pequeñas consolas portátiles fueron evolucionando para incorporar pantalla panorámica, doble pantalla, imagen a color... Y también la posibilidad de jugar junto a un amigo. En 1984, Nintendo lanzó la serie Micro Vs. System., una versión de Game & Watch que incluía dos pequeños mandos de forma circular que se podían extraer y guardar en el interior de su cuerpo. Cada uno de ellos estaba equipado con una cruceta y un único botón, más que suficiente para que dos jugadores compitieran entre sí. El primer juego que estrenó este sistema fue *Boxing* (*Punch-Out!*, en Estados Unidos). Poco después saldría *Donkey Kong 3* y, por último, *Donkey Kong Hockey*.



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Que NES tuviera dos puertos para conectar sendos mandos de control fue ya toda una declaración de intenciones por parte de Nintendo, desde donde seguían explorando nuevas formas de ofrecer originales experiencias cooperativas y competitivas. Juegazos como *Contra, River City Ransom* o *Battletoads* sacaron gran partido a esta característica y nos permitieron vivir momentos inolvidables en compañía, pero la cosa se puso aún más interesante en 1989 con la llegada de NES Satellite y, un año más tarde, de Nintendo NES Four Score, dos adaptadores que ampliaban a cuatro el número máximo de jugadores simultáneos. El primero, además, funcionaba de forma inalámbrica, lo cual también era bastante novedoso para la época. Con cualquiera de estos dispositivos, los poseedores de NES pudimos disfrutar como nunca antes de un buen número de títulos para la consola de 8-bits, como *Bomberman II, Smash TV* o *R.C. Pro-Am II*.





» [Super Mario Bros. 3] La opción de jugar con un amigo a su minijuego que versionaba el primer *Mario Bros.* fue un auténtico puntazo.



» [Gauntlet 2] La versión para NES de la mítica recreativa fue uno de los primeros juegos de la consola en dar soporte a cuatro jugadores.



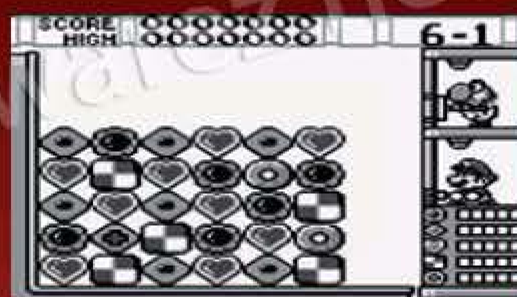
» [Nintendo World Cup] La mejor forma de disfrutar de este arcade futbolístico, que enfrentaba a 25 selecciones nacionales, fue a través de su modo 2 vs 2, en el que los piques y las risas estaban garantizados.

GAME BOY

Pese a ser una consola portátil, Game Boy no dejó de lado su vertiente más social. Gracias al Game Link Cable, los jugadores podían interconectar sus máquinas para jugar juntos a títulos como *Tetris* o la serie *Double Dragon*, y también para intercambiar datos en cartuchos compatibles, como *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul*. Más adelante, el lanzamiento del Game Boy Four Player Adapter expandió aún más las posibilidades multijugador de Game Boy, abriendo la puerta a partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos. Su catálogo de títulos compatibles no fue muy extenso, pero nos dejó algunas experiencias realmente divertidas, como *Yoshi's Cookie*.



» [Tetris] Fue uno de los primeros juegos compatibles con el Link Cable, lo que ayudó a popularizar el accesorio.



» [Yoshi's Cookie] Sus divertidos puzles se adaptaron perfectamente a cuatro gracias al GB Four Player Adapter

SUPER NINTENDO

La gran potencia del Cerebro de la Bestia permitió mejorar sustancialmente las opciones multijugador de sus juegos. Uno de los primeros grandes ejemplos fue *Super Mario Kart*, que en 1992 aprovechó como nunca anteriormente las posibilidades que brindaba la pantalla divida para ofrecer unas partidas "a dobles" tan espectaculares como imperdibles. Más adelante, en 1993, Hudson lanzó Super Multitap, un accesorio que elevaba el número de jugadores a cinco. Series como *FIFA* sacaron el máximo partido esta nueva característica, y otros juegazos, como *Secret of Mana*, lo aprovecharon para brindar experiencias totalmente nuevas.



» [Super Mario Kart] Con el gran juego de velocidad de Nintendo descubrimos el verdadero potencial de la pantalla partida.



» [Secret of Mana] Poder compartir un RPG con tres amigos a la vez supuso una experiencia tan novedosa como inolvidable.



» [Super Bomberman] Sus partidas a cuatro eran una auténtica bomba de diversión sin salir de casa.



NINTENDO 64

La firme apuesta de Nintendo 64 por el multijugador quedó ya patente en el propio diseño de la máquina, ya que fue la primera consola de la compañía en integrar cuatro puertos para mandos. Por supuesto, esto fue una gran ventaja para títulos que tradicionalmente se jugaban en compañía, como los deportivos, pero también propició que surgieran nuevas propuestas y formas de jugar. Por ejemplo, *Super Smash Bros*. y sus combates a cuatro, fueron todo una revolución, como también lo fue *Mario Party* al convertir nuestra consola en un genial juego de mesa. Además, la pantalla partida dobló sus posibilidades al dividirse en cuatro.





» [Mario Party] Montar la fiesta en casa fue más fácil y divertido que nunca gracias a este juego, que era ideal para disfrutar en compañía.



» [Perfect Dark] La enorme potencia de N64 posibilitó que la pantalla se dividiera en 4, dando lugar a unas partidas multijugador épicas.

LOS CUATRO PUERTOS DE CONTROL DE N64 ERAN UNA DECLARACIÓN DE LA GRAN IMPORTANCIA QUE TENÍA EL MULTIJUGADOR PARA NINTENDO

GAMECUBE

El cubo morado de Nintendo mantuvo los cuatro puertos para mandos, lo que le garantizó un gran número de juegazos con opciones multijugador. Sin embargo, Nintendo no se conformó con eso y siguió explorando nuevas formas de compartir. Una de las más originales fue la posibilidad de conectar nuestra GBA a GC a través del Link Cable, lo que nos permitía utilizar la portátil como segunda pantalla, usarla como mando de control o transferir contenido entre ambas consolas. Por su parte, GameCube trajo a Europa *Animal Crossing*, una revolucionaria propuesta que surgió tras la idea de Nintendo de crear una experiencia cooperativa para jugadores que no solían coincidir en el mismo lugar y tiempo.



» [Animal Crossing] Su original concepto hizo posible que cuatro jugadores compartieran partida de forma separada



» [Pac-Man VS] El jugador con GBA manejaba a Pac-Man, mientras que otros tres, en GC, eran los fantasmas.



» [Zelda: Four Swords] Combinando GBA y GC, por primera vez pudimos manejar a cuatro Links al mismo tiempo.



NINTENDO DS

Nintendo DS fue toda una revolución en sí misma, ya que su doble pantalla y sus capacidades táctiles sirvieron para albergar juegos realmente novedosos. Por supuesto, la portátil no se olvidó de innovar en sus posibilidades multijugador y, por primera vez, nos dio la posibilidad de conectarnos a internet vía Wi-Fi para disputar partidas online. Por si esto fuera poco, ciertos títulos también podían ser jugados en compañía a través de conexión local. Y lo que era aún mejor, algunos de ellos solo necesitaban de un único cartucho para montar la partida en varias NDS.



» [Metroid Prime: Hunters] El juego en línea y el chat de voz llegaron a NDS con este juegazo protagonizado por Samus Aran.



WII

La consola más rompedora de la historia de Nintendo cambió por completo nuestra forma de jugar gracias su sistema de control por movimiento. Su propuesta era tan atractiva y novedosa que pronto la convirtió en el objeto del deseo incluso de los jugadores no habituales. Gran parte de este increíble éxito la tuvieron muchas de sus propuestas multijugador, como Wii Sports o Wii Party, que consiguieron convertir a Wii en la reina indiscutible de innumerables reuniones familiares o con amigos.



» [Wii Sports] Este juego, que venía incluido en las Wii occidentales, se convirtió en un fenómeno de masas. Todo el mundo quería participar en sus divertidos deportes.



WII U

El Wii U Gamepad fue la estrella indiscutible de esta consola, con la que Nintendo volvió a reinventar la manera en la que interactuábamos con los videojuegos. Gracias a su pantalla integrada, este mando brindó experiencias multijugador innovadoras, como por ejemplo el juego asíncrono que integraron títulos como *Game & Wario* o *Nintendo Land*. Además, el chip NFC incorporado en el Wii U Gamepad sirvió para sacar todo el potencial a los amiibo, las populares figuras de Nintendo que podíamos llevar a casa de un amigo y escanear en su Gamepad.



» [Nintendo Land] Minijuegos como *Luigi's Ghost Mansion* demostraron las posibilidades del multijugador asíncrono.



» [Super Smash Bros U] Fue el encargado de presentar los amiibo, una nueva y original forma de compartir experiencias.

SWITCH

Si de Wii decíamos que fue la consola más rompedora de Nintendo, Switch es, sin duda, la máquina más revolucionaria de la historia de la compañía. Su concepto "híbrido" es brillante, como también lo son sus inmensas posibilidades multijugador. La inclusión de dos Joy-Con hace que compartir partida, tanto en la televisión como fuera de casa, en modo portátil, sea más sencillo y divertido que nunca. Sin embargo, donde Switch ha dado un gran paso adelante es en sus opciones online, creando un servicio de una calidad indiscutible. Competir a través de internet a juegazos como *Super Mario Kart 8*, *Splatoon 2* o *Super Smash Bros. Ultimate* ha cambiado para siempre nuestra forma de interactuar con las obras de Nintendo, pero también ha servido para que los de Kioto creen experiencias totalmente nuevas. Un magnífico ejemplo es el alocado y divertidísimo *Super Mario Bros. 35*.

ONLINE

Nintendo Switch Online













» [Super Mario Bros. 35] Switch nos trae este impagable juego, en el que 35 jugadores compiten en línea en una selección de niveles de *Super Mario Bros.*



» [Tetris 99] La fórmula de *Tetris* se adapta al concepto de los battle royale en este título para ofrecer partidas competitivas online con 99 jugadores a la vez.


SUPER
MARIO
3D WORLD
+
BOWSER'S
FURY

PLATAFORMAS EN COMPAÑÍA

Con motivo de su 35 aniversario, Mario, el rey de las plataformas, regresa a Switch con una aventura imprescindible y que se disfruta mucho más junto a nuestros amigos

Texto de Retrogramer para Nintendo

Nintendo sigue celebrando por todo lo alto el 35 aniversario de Super Mario Bros. Y en esta ocasión lo hace con un juego imprescindible en Switch. Cumplir 35 primaveras siempre es motivo para festejar, pero si encima llegas a esa edad en tan buena forma como la que muestra a día de hoy el incombustible fontanero, la alegría es aún mayor.

Nintendo, por supuesto, lo sabe. Y para conmemorar esta fecha tan señalada ha lanzado en los últimos meses algunas geniales piezas de hardware, como Game & Watch Super Mario Bros., además de juegazos de la talla de *Super Mario Bros. 35* y *Super Mario 3D All Stars*, el recopilatorio del los clásicos *Super Mario 64*, *Sunshine* y *Galaxy*.

Ahora, y para seguir con la fiesta, los de Kioto nos traen *Super Mario 3D World + Bowser's Fury*, un nuevo juego que, en realidad, son dos bien diferenciados. Por un lado tenemos una versión mejorada de la aventura que ya nos encandiló en 2013 en Wii U y, por el otro, una historia totalmente inédita, que nos traslada a un mundo completamente nuevo y que vuelve a dar otra vuelta de tuerca a las plataformas en 3D, un género que Mario sigue dominando como ningún otro.

Y lo mejor de todo es que ambos títulos le sientan como anillo al dedo a Switch, tanto, que incluso *Super Mario 3D World* se siente como un juego absolutamente nuevo en la máquina híbrida de Nintendo, por lo que merece mucho la pena disfrutarlo, tanto como si ya lo jugamos en su día en Wii U como si nos lo perdimos.

Empezando por la aventura más felina de Mario, *Super Mario 3D World* nos relata como el malvado Bowser ha secuestrado a la princesa hada y a sus amigas, un atroz acto que, como os podéis imaginar, Mario es el encargado de solucionar. Sin embargo, en esta ocasión no está solo, y se suman a su épico viaje tres ▶

DOS EXPERIENCIAS DISTINTAS... Y TOAD

Super Mario 3D World + Bowser's Fury ofrece dos aventuras totalmente diferentes y separadas entre sí. De hecho, desde el menú inicial podemos elegir a cual de los dos jugar de forma independiente. El primero de ellos es una adaptación del título que apareció en Wii U en 2013, que llega ahora a Switch con un un gran número de novedades y mejoras, siendo una de las más importantes la posibilidad de de disfrutar al completo del juego en modo cooperativo online junto a otros tres amigos. Por su parte, *Bowser's Fury* nos ofrece un mundo totalmente nuevo, que también podemos jugar en cooperativo local con un amigo, y que apuesta por un desarrollo plataformero más abierto. En él, Mario y Bowsy tienen que recolectar decenas de soles felinos mientras recorren el mar de los Zarpazos, un archipiélago compuesto por distintas islas que hacen las veces de niveles, cada uno de ellos con una ambientación diferente y todos repletos de peligros, retos y pruebas que ponen a prueba nuestra habilidad.



SUPER MARIO 3D WORLD

Fue uno de los mejores títulos del catálogo de Wii U, así como una de las entregas más innovadoras de Mario al introducir un montón de novedades en su fórmula, como la posibilidad de disfrutar la aventura al completo junto a otros tres jugadores. Pese a que fue lanzado en 2013, el juego mantiene intacta toda su frescura en Nintendo Switch, convirtiéndolo inmediatamente en uno de los grandes plataformas de la consola híbrida.



BOWSER'S FURY

Es el añadido estrella de esta versión del juego en Switch. *Bowser's Fury* nos presenta una aventura totalmente nueva y que, una vez más, reinventa la fórmula de los títulos de plataformas de Mario para proporcionar grandes dosis de diversión. Su nueva historia y mundo, sus innovadoras mecánicas y su espíritu cooperativo consiguen que, de nuevo, Mario se marque un juego totalmente imprescindible.



LOS NIVELES DE TOAD

Uno de los puntos fuertes de *Super Mario 3D World + Bowser's Fury* es su increíble variedad. Además de las fases principales, no podemos olvidar los geniales niveles de Toad explorador, incluidos dentro de *3D World*. Muy similares a lo visto en *Captain Toad: Treasure Tracker*, en estas fases, en las que no podemos saltar, debemos tirar de ingenio para hallar cinco estrellas ocultas en unos escenarios con forma cúbica.



compañeros más: Peach, Luigi y Toad. Y lo mejor de este variopinto grupo es que trabaja mejor en equipo, por lo que la totalidad de la aventura puede ser jugada en compañía de hasta tres amigos en modo local, y como gran novedad en esta versión para Switch, también a través de Internet. Nosotros hemos tenido la oportunidad de completar de esta manera el juego y podemos deciros que funciona a la perfección, con una estabilidad total y sin ningún tipo de lag o "tirón" que arruine la experiencia. Un auténtico puntazo, vamos.

Tanto en modo local como en online, *Super Mario 3D World* es un verdadero festival de diversión cooperativa. Por supuesto, el juego se puede disfrutar sobradamente en solitario, pero no hay duda de que donde muestra su mejor cara es compartiendo viaje y superando acompañados los numerosos retos a los que nos enfrenta sin descanso. En este sentido, las fases que componen su mundo son un auténtico ejemplo del excelente hacer de Nintendo en el género de las plataformas, uno que domina como ninguna otra compañía.

En esta ocasión, los niveles mezclan a la perfección el avance lateral con momentos en los que la acción se sitúa a la espalda de nuestros personajes, creando así un maravilloso híbrido entre la jugabilidad clásica de la saga y las mecánicas que hemos visto en los títulos en 3D del fontanero. Este fantástico diseño de sus fases sorprende a cada paso con zonas plataformeras en los que hay que utilizar las habilidades únicas de cada personaje, resolver puzles realmente originales y superar enfrentamientos en los que los potenciadores adquieren una importancia vital. Los más divertidos son, sin duda, las diferentes transformaciones, algunas de ellas clásicas de la saga, como el disfraz de Tanuki, el traje de fuego o el de lanzador de boomerang. Sin embargo, hay dos novedades que se llevan la palma: las Duplicerezas, que hacen que los héroes se dupliquen, creando alocadas situaciones, y las Súper Campanas, que les convierten en gatos.

Las versiones felinas de Mario y compañía, además de adorables, sorprenden por sus utilísimas habilidades "gatunas", entre las que se encuentran trepar por las paredes o defenderse a zarpazos, unas cualidades tan eficientes como desternillantes, sobre todo cuando las compartimos con has-


» La calidad gráfica y artística mejoró enormemente en la segunda entrega.

SUPER MARIO 3D WORLD MUESTRA SU MEJOR CARA EN SWITCH GRACIAS A UN GRAN NUMERO DE MEJORAS


» A cuatro jugadores, la cooperación es vital para superar algunos retos con facilidad.


» El disfraz de gato es el potenciador estrella, por utilidad y por su genial aspecto.


» Bowser Furioso es el enemigo al que se enfrenta Mario en su nuevo plataformas.





ta tres amigos y avanzamos al unísono, como si de una familia gatetes se tratara. A todo este festival de diversión cooperativa hay que sumar las fases del Capitán Toad, unos geniales niveles de habilidad e ingenio en los que tenemos que jugar con las perspectiva y que, ahora, también pueden superarse en multijugador. Y Todo ello, además, unido a precioso apartado gráfico, que luce mejor que nunca en Switch, tanto en la televisión como en modo portátil, y que pone la guinda a un título imperdible a poco que nos gusten las plataformas. Y lo mejor de todo es que es aún hay mucho más...

La versión mejorada de *Super Mario 3D World* es solo una parte del juego, ya que Nintendo ha preparado una historia totalmente nueva.

Nos referimos, claro está, a *Bowser's Fury*, el juegos que se estrena ahora gracias a Switch y que nos ha sorprendido muy gratamente.

Y es que, lejos de conformarse con hacer una simple expansión de *Super Mario 3D World*, Nintendo ha querido ir un paso más allá y ha creado una aventura totalmente independiente, que si bien comparte algunos elementos jugables con *3D World*, se desmarca por completo al ofrecer un estilo y unas mecánicas muy bien diferenciadas, y cuyo estilo se asemeja más a los mejores juegos 3D de Mario, como *Super Mario Galaxy* o el gran *Super Mario Oddysey*.

En *Bowser's Fury*, Mario viaja al mar de los Zarpazos, una gran ubicación compuesta por varias islas que pueden ser exploradas con libertad y en las que, a diferencia de *Super Mario 3D World*, tenemos control total sobre la cámara, por lo que la configuración de sus niveles es mucho más abierta. En este paradisíaco entor- ►

CUATRO JUGADORES, TAMBIÉN ONLINE

Super Mario 3D World se puede completar en compañía de tres amigos en modo local. Y, como novedad en esta versión para Switch, ahora también a través de internet en su modo online. A este espectacular añadido hay que sumar otras nuevas opciones, como un ranking online en el que podemos comparar nuestras puntuaciones con jugadores de todo el mundo o el modo foto, que nos permite realizar divertidas instantáneas de grupo. Todas estas incorporaciones están pensadas para que cooperemos, compitamos e interactuemos de un gran número de formas diferentes.






» La libertad de exploración es uno de los grandes aciertos de *Bowser's Fury*.

BOWSER'S FURY ES UNA AVENTURA COMPLETAMENTE NUEVA Y QUE LOGRA SORPRENDER A CADA PASO

▶ no, Mario debe formar equipo con Bowsy, y su misión es encontrar todos los soles felinos para detener a un Bowser tan descontrolado como descomunal en tamaño y mala baba.

Esta genial pareja hace que, de nuevo, el modo cooperativo sea una de las principales bazas del juego, ya que podemos completar la aventura en su totalidad junto a un amigo en modo local. Si decidimos ir a por Bowser en compañía, uno de los jugadores maneja a Mario, que cuenta con todas las habilidades que ya tenía en *Super Mario 3D World* (más alguna sorpresa), mientras que el otro asume el papel de Bowsy, quien viaja junto a Mario y es capaz de recoger objetos del escenario, atacar a los enemigos y llegar a lugares de difícil acceso. Por supuesto, *Bowser's Fury* puede completarse en solitario, haciendo que la IA sea la encargada de manejar a Bowsy, pero, como en el caso de *Super Mario 3D World*, si tenemos la oportunidad de jugar acompañados la diversión y las risas se multiplican exponencialmente.

Ya sea solos o en compañía, nos espera una brillante aventura compuesta por unos niveles, o islas, que, una vez más vuelven, a poner de manifiesto la maestría de Nintendo, que en esta ocasión nos sorprende con un desarrollo mucho más abierto de lo acostumbrado en la saga.

A lomos de Plessie, Mario y Bowsy pueden moverse a placer entre las islas que componen el mar de los Zarpazos, lo que nos brinda una gran

VUELVEN LOS HEROES MAS FELINOS

En *Super Mario 3D World* volvemos a asumir el papel de los cuatro protagonistas que ya vimos en Wii U: Mario, Luigi, Peach y Toad. Cada uno de ellos tiene unas características únicas (Luigi puede saltar más alto, Peach planea, Toad es muy rápido y Mario es el personaje más equilibrado). Todos ellos pueden utilizar diferentes potenciadores, como el bumerán, pero el rey indiscutible es el cascabel, un objeto que les permite disfrazarse de gato y adquirir nuevas habilidades, como escalar algunas paredes.





Y LLEGAN NUEVAS INCORPORACIONES

En *Bowser's Fury*, repiten Mario y su indispensable disfraz de gato, pero esta nueva aventura incorpora nuevos personajes y sorpresas. El principal añadido es Bowsy, quien acompaña al fontanero en todo momento durante la inédita aventura y puede ser manejado por otro jugador. Por su parte, uno de los nuevos objetos que encontramos en el mar de los Zarpazos son las Gigacampanas, unos potenciadores que hacen que Mario se transforme en una versión gigante de su versión felina. Este considerable aumento de tamaño sirve para brindarnos unos espectaculares combates contra Bowser en su versión Giga, otra de las nuevas incorporaciones. Por supuesto, el juego esconde otras apariciones estelares, pero no queremos arruinaros la sorpresa, ya que su capacidad para dejarnos boquiabiertos es una de sus grandes bazas.






» Gráficamente, ambos juegos lucen y rinden de maravilla en Nintendo Switch.

libertad a la hora de explorar su mundo y de superar los diferentes retos que esconde.

Y, como es marca de la casa, la exploración y las plataformas vuelven a ser las grandes protagonistas, pero sorprende la enorme diversidad de situaciones a las que nos enfrenta el juego: pruebas contrarreloj, objetos ocultos, fragmentos de sol... Un verdadero compendio de las mejores pruebas a las que Mario nos tiene acostumbrados, y en las que no faltan a la cita sus potenciadores habituales, disfraz de gato incluido, así como un buen número de situaciones inéditas.

Una de las más espectaculares está relacionada directamente con el título del juego, y es que, en ciertas ocasiones, entra en escena Bowser Furioso, una versión gigantesca del archienemigo de Mario que no duda en atacarle lanzándole enorme pinchos y escupiendo fuego. Cuando esto sucede, lo único que podemos hacer es esquivar sus ataques, aunque también podemos aprovecharlos para que destruyan ciertos bloques que ocultan algunos de los preciados soles felinos. Pasado cierto tiempo, Bowser desaparecerá por donde ha venido, pero, tarde o temprano, Mario tendrá que enfrentarse a él. Y para hacerlo con garantías, ha de ser en igualdad de condiciones.

Es aquí donde entra en juego la Gigacampana, un preciado objeto cuyo sello se rompe recogiendo soles felinos y que tiene un efecto tan sorprendente como útil: convertir al fontanero en Giga Mario Felino, una versión gigante de Mario con el disfraz de gato que le permite luchar de tú a tú con Bowser Furioso. Estos enfrentamientos, realmente espectaculares, proporcionan algunos de los momentos más épicos que hemos vivido en una aventura de Mario en los últimos años, y sirven como colofón final para una aventura que, si bien no es tan extensa como otros de sus juegos, encierra un buen número de horas de diversión, cooperativa o en solitario, capaz de hacer las delicias de los fans del bigotudo fontanero.



LA NUEVA NINTENDO SWITCH EDICIÓN MARIO

Nintendo está celebrando por todo lo alto el 35 aniversario de Mario no solo con un montón de juegazos, como *Super Mario 3D World + Bowser's Fury*, sino también con algunas irresistibles piezas de hardware. Una de las más atractivas es la nueva Nintendo Switch Edición Mario, una preciosa versión de su consola que destaca por lucir los icónicos colores del fontanero. Así, mientras que la base y la máquina presentan un llamativo color rojo vivo, otros accesorios, como el armazón para controles Joy-Con y sus correas, tienen un color azul sólido. Esta edición especial de Switch, que ya está a la venta, incluye también una funda edición Mario roja y azul decorada con imágenes emblemáticas de Super Mario.



LOS AMIIBO



Al lanzamiento de este nuevo juego de plataformas del fontanero le han acompañado dos nuevos amiibo: Mario Felino y Peach Felina. Ambas figuras otorgan diferentes potenciadores a los jugadores, como una campana de invencibilidad. Además, el título también es compatible con un gran número de anteriores Amiibo, gracias a los cuales podemos obtener ventajas como una Superestrella.

La celebración del 35 aniversario de Mario nos ha dado un montón de alegrías en los últimos meses. Pero no hay duda de que este *Super Mario 3D World + Bowser's Fury* es el mejor regalo que esta onomástica nos ha brindado hasta el momento. Se trata de dos aventuras imprescindibles y que ningún usuario de Switch debería perderse, en especial si decide jugarlas acompañado. Y es que, aunque ambos títulos son muy divertidos en solitario, Mario ha conseguido retrotraernos a aquellas tardes de nuestra infancia en la que compartíamos partida y risas con nuestros amigos en torno a nuestra flamante SNES. Una vez más, el fontanero ha demostrado que por él no pasan los años. Y lo que es mejor, que sigue siendo capaz de transmitirnos su frescura. *



LA APUESTA DE NEW FRONTIER POR LA GAME BOY

EXISTE LA CREENCIA DE QUE LA VERSIÓN DE MEGA DRIVE DE RISKY WOODS FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO ESPAÑOL LLEVADO A CONSOLAS. SIN EMBARGO, UNA REVISIÓN DE LA HISTORIA NOS MUESTRA QUE HUBO ANTES OTRO JUEGO: EL TÍTULO DE NEW FRONTIER PARA GAME BOY POP UP!

Por Julen Zaballa García



» Alberto 'McAlby' en su guarida. Alberto todavía conserva la Game Boy con la que compuso el tema inicial de *Pop Up!*



» Las conversiones de *Hostages, Norte y Sur, Light Corridor* y *Mystical* fueron sus primeras obras para Infogrames.



» [GB] El desarrollo de *Pop Up!* fue muy rápido e intenso. En dos meses ya lo tenían hecho

El desarrollo de *Pop Up!* no surge de manera espontánea, sino que es fruto de un contexto de adaptación al medio tecnológico. Los barceloneses New Frontier eran un pequeño estudio que se dedicaba a la conversión de videojuegos tanto para consolas como para ordenadores de 8 bits. Su gran ventaja competitiva era el vínculo comercial surgido unos años antes con la editora francesa Infogrames. "Nuestra relación siempre fue bastante buena. Había mucha fluidez y buen rollo, ya que estaba basada en la confianza mutua. Incluso a nivel personal, los vínculos eran grandísimos", destaca el que fuera programador y miembro clave de New Frontier, Isidro Gilabert. Las versiones para Spectrum, Amstrad y MSX de *Hostages*, *North & South*, *Light Corridor* y *Mystical* son un excelente ejemplo de aquel acuerdo. Tanto que, a día de hoy, la comunidad retro continúa debatiendo y escribiendo ríos de tinta sobre estos auténticos juegazos.

A finales de los 80, el mercado de los juegos para microordenadores comenzó a perder fuerza. Infogrames comprendió que ya no eran rentables y decidió entonces cerrar sus líneas de porting. Una decisión que dejó a los españoles muy preocupados por su futuro. Isidro Gilabert recuerda que "habíamos cogido los últimos juegos para microordenadores e Infogrames nos dijo que no tenían más trabajo para nosotros, que lo que se llevaba eran las consolas; Game Boy y NES. ¿Qué hicimos? Les dijimos que nosotros hacíamos juegos para esas consolas, y que lo único que necesitábamos era el hardware y el software necesario". Dicho y hecho. Los franceses les propusieron llevar a cabo conversiones para la portátil de Nintendo.

Aquella máquina de casi 300 gramos, con una pantalla de 4,7 pulgadas de color verdoso y cuatro tonalidades de gris y un catálogo inmenso, había conquistado los corazones de la chavalería. Desde el punto de vista técnico, la Game Boy "tenía muchas similitudes con el Spectrum y el Commodore 64, pero era más fácil programar para la portátil", cuenta a *Retro Gamer España* el que fuera grafista y compositor de New Frontier, Alberto González 'McAlby'.

"Las principales diferencias respecto a los microordenadores era la memoria'', continúa. "En un ordenador todo es memoria, mientras que en una Game Boy solo tenías 8 KB de SRAM y otros 8 de VRAM. Además, tenías que administrarlo bien". Otro de los elementos a tener en cuenta era el tamaño del cartucho, "siempre limitado por el publisher". En el caso de *Pop Up!* fue de 32 KB. En resumidas cuentas, "tenía los sprites y el scroll suave píxel a píxel del Commodore 64 y la optimización de disponer de pocos colores y poder jugar con el sistema de GDU (Gráficos Definibles por el Usuario) como el del Spectrum", específica por su parte el programador Isidro Gilabert.





» Imagen actual de los miembros de New Frontier. Isidro Gilabert, Juan José Frutos, Alberto González y David Herrero, volvieron a reunirse con motivo de la IV Edición de Amstrad Eterno (2019)

REPORTAJE

» Reportaje en *Hobby Consolas*: Infogrames les envió por fax la copia del primer contrato solo cuando vieron una primera versión de *Hostages*.

Un grupo de programación español realiza las versiones de N.E.S. y Game Boy de Asterix

INFOGRAMES Y NEW FRONTIER, HISPANOS Y GALOS UNIDOS EN EL ÉXITO

Afortunadamente, los equipos de programación españoles que se dedican a realizar cartuchos para consolas no son una raza completamente extinguida. New Frontier es uno de los escasos ejemplos de ello. Sin duda, la clave de su permanencia en este mundillo tan competitivo se encuentra en la perfecta unión que han conseguido mantener con una de las principales productoras europeas de software, el sello francés Infogrames.



New Frontier es un grupo de programación catalán que posee una larga trayectoria en el mundo de los videojuegos y cuyo nombre ha venido casi siempre unido al del prestigioso sello francés de **Infogrames.**



Ahora, cuando la compañía gala ha conseguido hacerse con los derechos internacionales de un personaje tan popular como **Astérix,** no es de extrañar que las versiones de **N.E.S. y Game Boy** lleven el nombre de New Frontier en sus títulos de crédito.

Mantener una charla con este equipo de programadores, músicos y grafistas, era, por tanto, una tentación de la que nuestro espíritu patrio no nos permitía liberarnos. Por ello, las preguntas surgieron solas...

H.C.: ¿Cuáles fueron vuestros inicios como programadores?

N.F.: *Los inicios de New Frontier se remontan a 1988. El primer juego que hicimos fue* ***"Timeout"****, un programa hecho en casa con un ensamblador de Spectrum+3, y versionado para Amstrad y MSX, que vendimos a Zafiro. Con el dinero que cobramos, compramos nuestro primer material propio: un PC y un sistema de desarrollo para 8 bits.*

H.C.: ¿Cómo comenzó vuestra relación con Infogrames?

N.F.: *El primer acuerdo con Infogrames se firmó en noviembre de 1989, y recogía las versiones de 8 bits de* ***"Hostages"****, con un resultado que ellos consideraron como francamente bueno. El éxito de "Hostages" nos abrió las puertas a la actual estrecha colaboración entre las dos compañías, fruto de la cual hicimos* ***"The Light Corridor", "Norte y Sur" y "Mystical".***

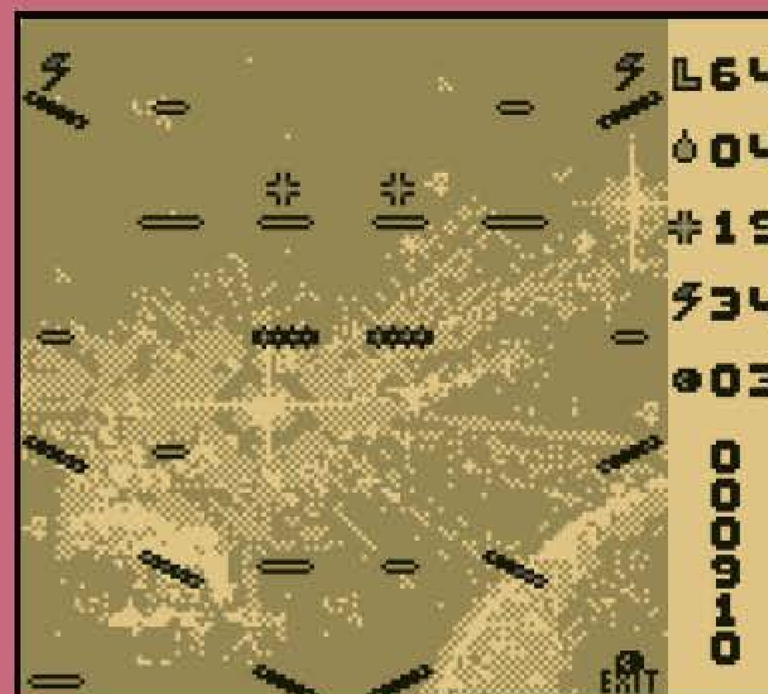
H.C.: ¿Vais a seguir convirtiendo juegos para esta compañía francesa?

N.F.: *Se ha establecido un muy buen ambiente de trabajo entre ambas compañías.*

Podríamos decir que New Frontier se ha convertido en parte de la familia Infogrames. Esto ha sido posible gracias a que siempre que Infogrames ha confiado en nosotros, hemos sabido corresponder con un producto de calidad, y ***"Asterix"*** *es una buena prueba de ello. Estamos convencidos de que nuestra*



14



» [GB] El port de *Pop Up!* para Game Boy toma como referencia la versión de Atari ST.



» Carlos Martín decidió recorrer 640 Km en coche y presentarse en la sede de Infogrames en Lyon.

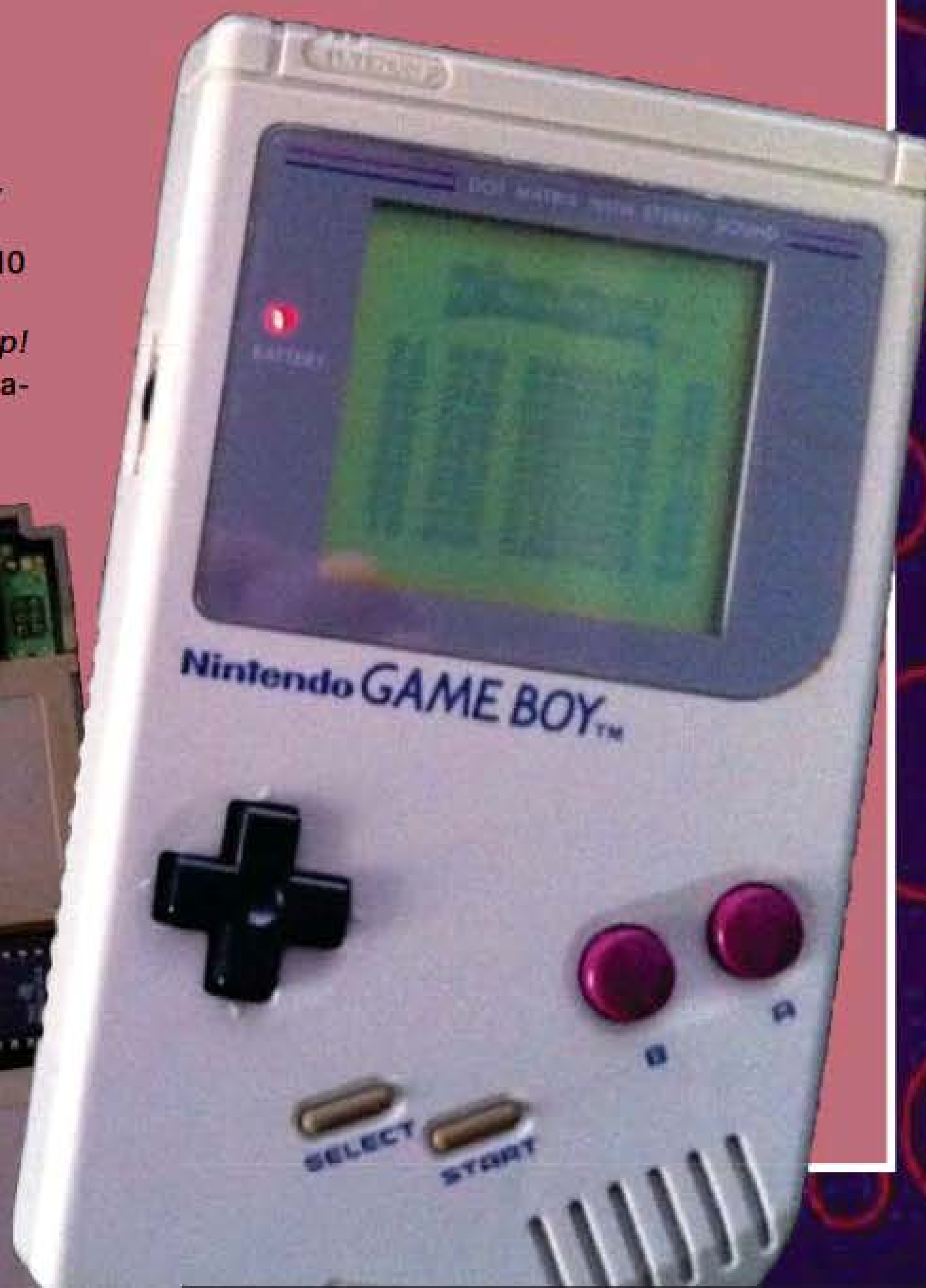
WEILL AFIRMA QUE EN LOS 90 HABLARON CON INFOGRAMES SOBRE LA POSIBILIDAD DE FUSIONAR LAS DOS EMPRESAS

► El primer encargo de conversión a Game Boy de Infogrames fueron los juegos *Pop Up!* y *Bomb Jack*. "Del primero nos mandaron un disquete y del segundo, la placa de la recreativa ¡pero no teníamos donde enchufarla!", nos comentan. Y, en cuanto al hardware necesario para hacer los juegos, ni los galos ni Nintendo les facilitaron kits de desarrollo. Entonces, ¿cómo los hicieron? Siendo unos auténticos MacGyvers y tirando de ingenio. "Nos enviaron por correo el manual de desarrollo de la Game Boy, unos cartuchos con zócalo para EPROM y un emulador de Z80, que no llegamos a utilizar jamás", comenta Gilabert. Como no tenían un software específico para programar la portátil, tuvieron que buscarse la vida.

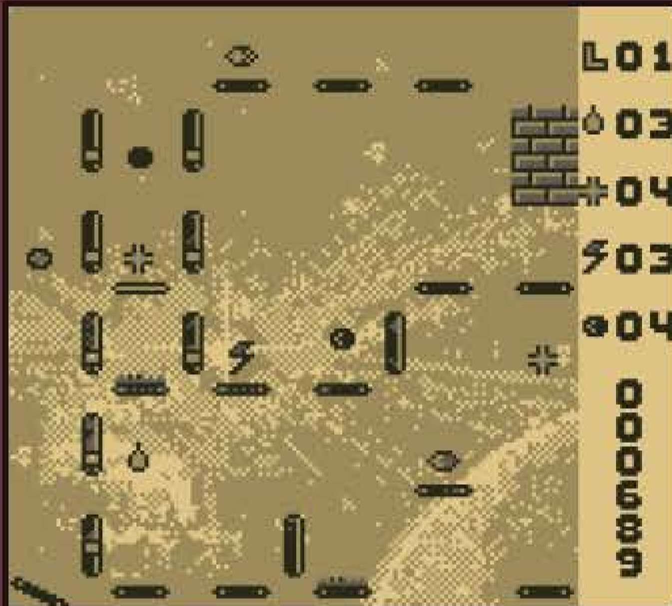
"Compramos un 386 para poder poner breakpoints en el software que usábamos para programar el Spectrum y así crackearlo, ya que el micro de la Game Boy era parecido al Z80, aunque no igual. Una vez crackeado", continúa Gilabert, "usando macros para poder compilar las instrucciones específicas de la Game Boy y con un programa en ensamblador de PC que se comunicaba con el emulador de ROM, monté un sistema que permitía compilar el juego y probarlo en la consola en menos de 10 segundos".

En resumen para los no entendidos: *Pop Up!* fue programado en PC utilizando un ensamblador PDS para máquinas de 8 bits "tuneado",





SALTANDO SIN PARAR



» [GB] El juego se divide en 100 niveles con una curva de dificultad de "agárrate los machos".



» [GB] Aunque el copyright de *Pop Up!* es de 1991, el juego de New Frontier no llegó al mercado hasta la primavera de 1992.



» *Pop Up!* no dispone de puntos de salvado pero, al final de cada nivel, recompensa al jugador con una clave para poder continuar la partida.

Pop Up! es un juego de puzles con mecánicas muy sencillas donde controlamos a una pequeña bola blanca de energía que no para de rebotar. ¡Su historia es de lo más absurdo! Nos encontramos en los albores de la creación del universo botando felizmente con nuestra novia Suzette, cuando el Big Bang la arrastra a través del tiempo. Si la queremos volver a encontrar, tendremos que superar 100 niveles llenos de plataformas, objetos y enemigos.

Con el pad moveremos la pelota de izquierda a derecha, mientras que con los botones A o B nos impulsaremos para poder llegar a las zonas más altas de la pantalla. Los niveles se componen de diferentes tipos de plataformas: normales, aquellas que te hacen rebotar a la derecha o la izquierda, algunas desaparecen o se hacen más pequeñas al rebotar en ellas, etc. Además, existen otros elementos como paredes de bloques, plataformas con fuego o barras verticales que solo se pueden desbloquear recogiendo los objetos especiales (martillos, gotas de agua y llaves) repartidos por la pantalla. Una vez tengamos la mayoría de los ítems se abrirá un portal dimensional que nos llevará al siguiente nivel.

Dentro de la sencillez que arroja *Pop Up!*, el juego exige analizar los niveles y planificar los movimientos con anticipación. En los más avanzados esto no será suficiente, debido a que las plataformas desaparecen a nuestro paso y los enemigos que pululan por el escenario obligan a ser muy precisos con el control y a medir muy bien los tiempos. Si no lo hacemos correctamente podemos perder vidas rápidamente cayendo al vacío o quedándonos atascados por no recoger los objetos necesarios para superar el nivel.

mientras que la música se compuso con el software *Spectrum Compact Editor*, creado adhoc por Alberto González. Los gráficos, por su parte, se hicieron en un Amstrad CPC 464 gracias a su Modo 1 en cuatro colores.

DOS MESES DE TRABAJO

La conversión de *Pop Up!* para Game Boy se realizó en poco más de dos meses en las segundas oficinas de New Frontier: un almacén-altillo de una central receptora de alarmas que se ubicaba en el número 15 de la calle Francesc de Aranda en Barcelona. "Parecía un búnker", recuerda Gilabert. El resto del equipo responsable de esta adaptación fueron Juan José Frutos 'Fustor' (gráficos) y Alberto González 'McAlby'. Suyo es el tema principal de *Pop Up!* y, de hecho, la compuso en tiempo récord. "Tenía una rutina que era la que utilizaba para el Spectrum. Isidro me la convirtió como pudo para Game Boy y aproveché un fin de semana de permiso de la mili para hacer la música del tema principal. La canción de Game Over de *Pop Up!*, por el contrario, la hizo Juanjo", matiza.

"Una de las curiosidades de la música del



» [GB] Tras *Pop Up!*, McAlby compuso la banda sonora de *Bomb Jack* para Game Boy. El tema de los créditos, titulado 'The Last Sigh', está creado en recuerdo a un compañero de la mili de Alberto, fallecido en 1991.

menú es que tiene un arpegio agudo que se repite casi continuamente", recuerda González. Esto se debió a que, al convertir la rutina de música, quedó definida una forma de onda muy aguda en el canal 3 de la Game Boy, que tiene formas de onda programables, "pero yo aún desconocía esa característica", reconoce. "Al no ser capaz de usar ese canal para reproducir notas más graves, se me ocurrió la idea de crear ese arpegio agudo y construir el resto de la música alrededor de él."

Independientemente de aquel quebradero de cabeza y de cómo el medio limita la creación y lo condiciona, el músico catalán recuerda lo orgulloso que estaba con su creación. "Después de estar todo el día haciendo la música del *Pop Up!* nos fuimos a tomar algo y me llevé la Game Boy en el bolsillo. Iba escuchando mi canción con unos auriculares, flipando con lo que se podía hacer. Me sentía súper friki, pero me daba igual".

A pesar de los dos meses de desarrollo, los españoles tuvieron tiempo para arreglar todos los bugs y problemas de diseño que tenía el juego original: *Bumpy* (Loriciels, 1989). Al parecer, si no hacías acopio de la mayoría de

DE BUMPY A COOL BALL

Algún lector avispado se habrá dado cuenta que el argumento y las mecánicas de *Pop Up!* recuerdan a otro juego clásico de la época: *Bumpy* (Loriciels, 1989). Básicamente ¡porque es el mismo juego! "Nos mandaron un disquete con la versión de Atari ST", recuerda Isidro Gilabert. Las diferencias entre versiones, además de la resolución y el color adaptados a la portátil, encontramos la presencia de música (una única melodía) durante los niveles, y las contraseñas con las que se recompensa al jugador al superarlas de cara a poder continuar la partida más adelante. La versión para la consola de Nintendo no incluye el editor de niveles de la versión de 16 bits. Pero, ¿qué razones se esconden tras el cambio de nombre de *Bumpy* a *Pop Up!*?

En RetroGamer hemos querido preguntar a uno de los cofundadores de la extinta Loriciels, Laurent Weill. "Infogrames nos compró legítimamente los derechos de licencia y decidieron cambiar el nombre a *Bumpy*. No obstante, no estábamos seguros de que hubiera una gran diferencia entre uno y otro". Se despeja en cierta manera la duda el número 28 de la revista francesa Amstrad Cent pour Cent, correspondiente a julio y agosto de 1990. Al parecer, el objetivo de Infogrames era crear "nuevas reediciones" del videojuego de Loriciels para los ordenadores de 16 bits. "Cuando compramos los derechos de *Bumpy*, descubrimos que [el nombre] no era adecuado para el mercado europeo", declaró a la publicación gala la vicepresidenta de comunicación de Infogrames, Crysteller Gesler. "Así que lo modificamos en consecuencia". No sería la última vez que el juego cambiaría de nombre.

En 1993, enfrascados en la creación de Asterix para Game Boy, el jefazo de Infogrames, Benoit de Maulmin, llamó a Isidro Gilabert. "Hemos llegado a un acuerdo con Takara para lanzar *Pop Up!* en EE.UU., pero necesitamos que implementéis algunos cambios", recuerda. Aquellas modificaciones fueron ponerle gafas de sol a la pelota protagonista, rediseñar el aspecto gráfico de los objetos a recoger y cambiar el título por 'Cool Ball', cuya marca registrada tenía Takara Video Game División. El juego llegó poco después a las tiendas estadounidenses a un precio de 29,99 dólares.





» El juego con caja de *Cool Ball*, la versión americana de *Pop Up*, es un tesoro para coleccionistas que nunca se encuentra por debajo de los 300 euros en páginas de segunda mano.



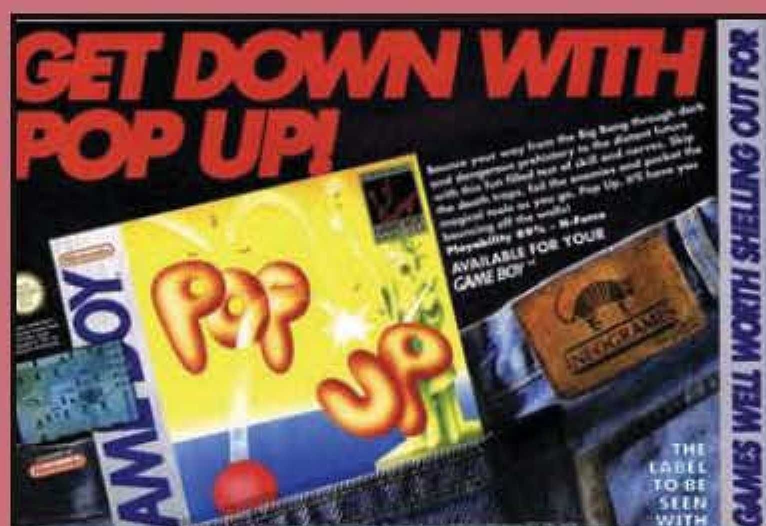
» [ZX] Existe un *Bumpy* para Spectrum firmado por el español Luis Jorge García y un tal 'J250'.



» Los 100 niveles de *Pop Up!* llegaron a incluirse en *Big Bang Show* (1995) para el CDi de Phillips.

los objetos desperdigados por la pantalla, en los niveles más avanzados podías quedarte bloqueado. "Se lo comentamos a Benoit de Maulmin, cofundador de Infogrames, en un viaje a Lyon y nos pidió una solución. ¿Cómo lo hicimos? Dando al jugador objetos gratis cada vez que se terminaba el nivel" Lo compilamos e Infogrames lo envió a Nintendo para su aprobación. No hubo ningún problema", relatan.

Aunque *Pop Up!* fue desarrollado en 1991, el videojuego no llegaría a las tiendas europeas hasta primavera de 1992. De ahí que existan desavenencias entre la fecha de copyright que aparece en el menú principal del juego y la de su lanzamiento. De esta manera y, al contrario



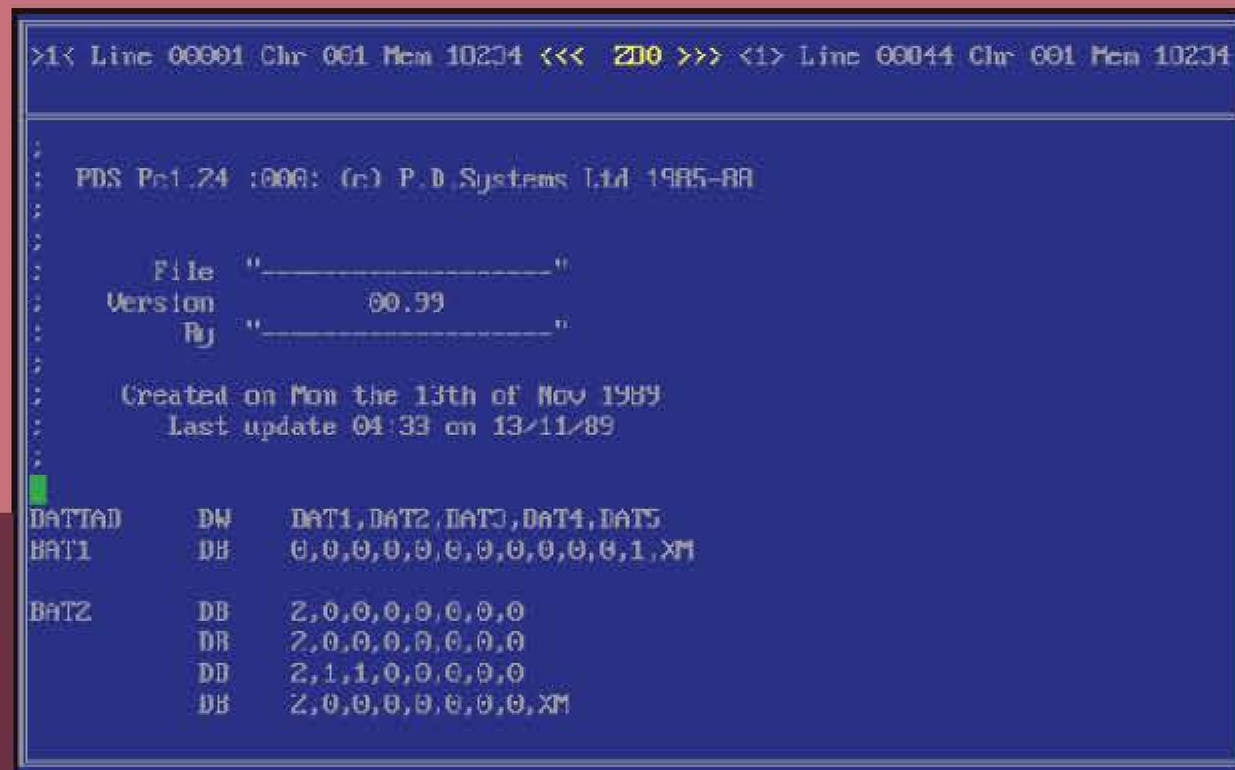
» Publicidad de *Pop Up!* en medios de EE.UU. (como se puede apreciar por el sello redondo de Nintendo)

de lo que se suele afirmar, el desarrollo de New Frontier para Infogrames se convirtió en "el primer videojuego de consola hecho en España, aunque de diseño francés", defiende y matiza con orgullo Alberto González 'McAlby'. Es más, *Pop Up!* se adelantó casi un año a su coetáneo *Risky Woods* (ver *Retro Gamer España* Nº 16).

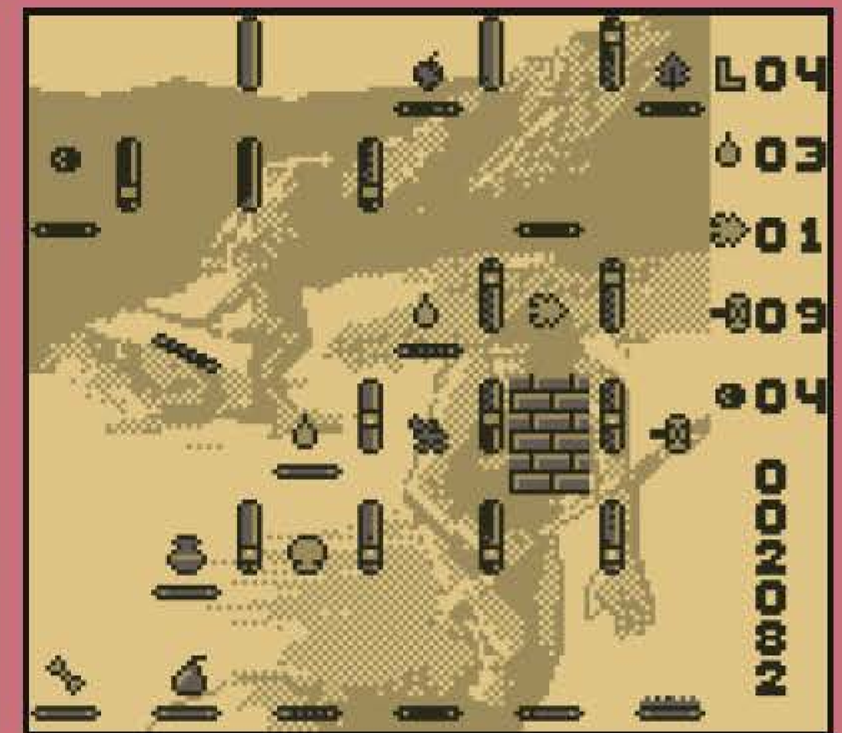
La recepción de *Pop Up!* entre los medios especializados fue bastante tibia. Revistas como *GB Action* y *Total!* puntuaron al videojuego con 61 puntos sobre 100 y destacaron su dificultad, especialmente en el control de los saltos. Lo consideraron fácil de aprender a jugar, pero lo criticaron por ser repetitivo, tachándolo

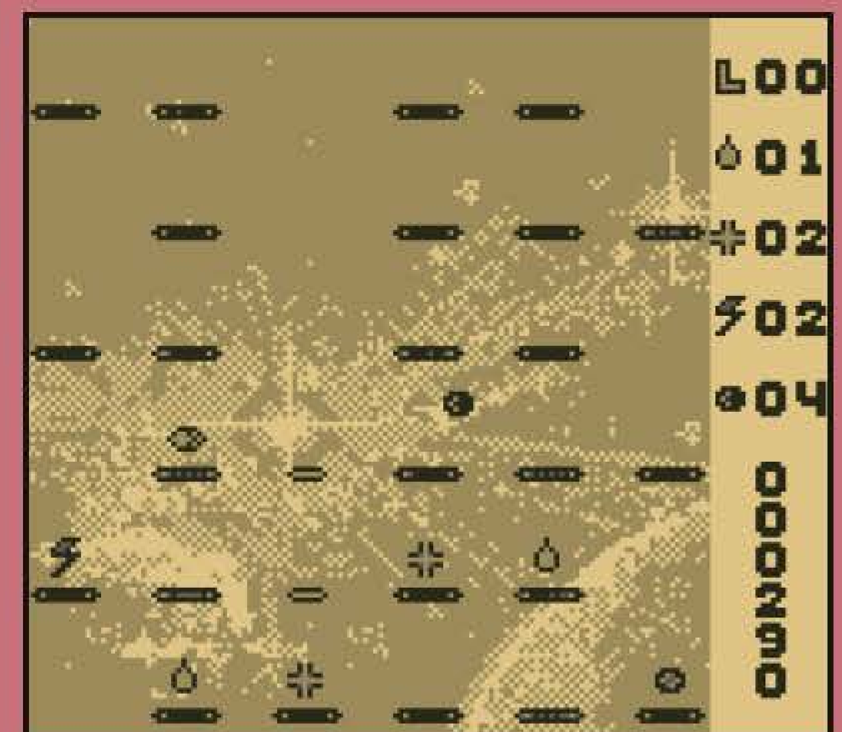


» Durante su época en New Frontier y Bit Managers, Alberto 'McAlby' compuso la música para 27 juegos de Game Boy.



» Imagen del PDS que utilizaron en New Frontier para desarrollar los primeros juegos de Game Boy





» [GB] *Pop Up!* fue el primer videojuego desarrollado por españoles para una consola de videojuegos.



» [GB] *Pop Up!* y *Cool Ball* son prácticamente idénticos, salvo por pequeños retoques gráficos.

de "un juego solo para cinco minutos".

El juego llegó un año más tarde al mercado estadounidense, pero esta vez, bajo el nombre *Cool Ball*. La publicación norteamericana *Video Games The Ultimate Gaming Magazine* realizó una review de esta versión dándole una puntuación de 7 sobre 10. Su analista tildó de "diseño diabólico" a los escenarios a partir del quinto nivel y destacó el sospechoso parecido del protagonista de *Cool Ball* con otro juego de Game Boy: *Kwirk, the Chilled Tomato* (Atlus, 1989).

En cuanto al número de ventas conjuntas de *Pop Up!* y *Cool Ball*, tanto González como Gilabert aseguran desconocerlas. "Éramos unos chavales y no ganábamos dinero. Hacíamos los juegos y el fin de semana nos daban 5.000 pesetas (30 euros) con mucha suerte porque nos decían que había que crecer como empresa y esas milongas".

Todo eso cambió tras el lanzamiento de *Asterix* para Game Boy y la fundación de Bit Managers. Gilabert relata que "cobrábamos una cantidad fija a modo de adelanto y un porcentaje del precio del cartucho por cada copia vendida". "La gente de Infogrames conocía muy bien el coste de la vida en España y sabían que, con lo que les pedíamos, nos daba para sobrevivir y poco más. Así se aseguraban que nos esforzábamos mucho para que el juego saliera muy bien y así ganar más dinero". Las versiones portátiles de licencias como *Astérix*, *Los Pitufos*, *Tintín* o *Turok* han quedado unidos al estudio New Frontier/Bit Managers. No obstante, el desarrollo de *Pop Up!* (y *Bomb Jack*) es para Alberto González e Isidro Gilabert el que marca "un antes y un después" en el devenir de la empresa catalana y su posterior camino hacia el éxito.

Pop Up! fue el primer videojuego español en publicarse en consolas porque llegó nueve meses antes que *Risky Woods*. Sin embargo, existe espacio para el debate si se tienen en cuenta aspectos como el equipo de desarrollo original y del port, el origen de la financiación, cómo surge la idea original o en manos de quién estaba la propiedad intelectual.

Al margen de todo esto, lo que está claro es que fue pionero y, por lo tanto, es justo reconocer la importancia y valor de *Pop Up*! dentro de la Historia española del videojuego. No solo eso. A nivel empresarial su desarrollo fue el resultado de una decisión compleja y arriesgada en una época convulsa para la industria. "Cuando todo el mundo apostaba por los 16 bits nosotros fuimos capaces de ir a contracorriente. Fue nuestra apuesta por las consolas", destaca Gilabert. Una jugada que, tal y como sabemos ahora, les salió redonda a New Frontier. ✱

LA GUÍA DEFINITIVA

THE SIMPSONS



MUCHO ANTES DE QUE LA FAMILIA MÁS EMBLEMÁTICA DE LA TV SE CONVIRTIERA EN UN NOMBRE FAMILIAR, YA HABÍAN COSECHADO EL ÉXITO EN LOS RECREATIVOS. ACOMPAÑADNOS EN UN TOUR POR SPRINGFIELD A MAMPORRO LIMPIO.

TEXTO DE ALAN WEN



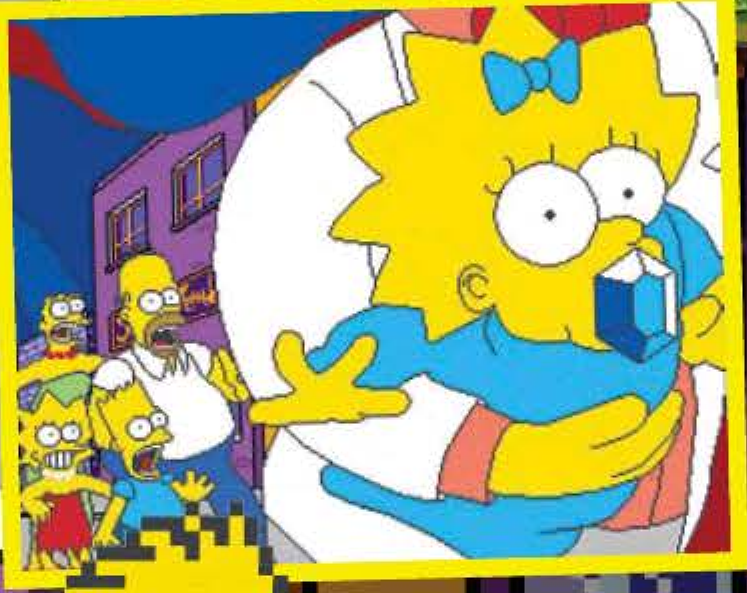


» [Arcade] La intro de la recreativa reproduce con gran fidelidad la mítica cabecera de la serie; sus biografías, sin embargo, son algo parcas.



» [Arcade] Al situarse uno junto al otro durante un segundo dos jugadores pueden desencadenar ataques cooperativos que varían en función de los personajes.











DIFERENCIAS REGIONALES

LA PLACA JAPONESA ERA MÁS FÁCIL Y GENEROSA CON LOS PUNTOS

La versión japonesa de *The Simpsons* incorporó notables diferencias con respecto a la placa occidental, como resultado de un mayor tiempo de desarrollo. El público japonés disfrutó de algunas concesiones destinadas a hacer la experiencia de juego mucho más amable (y menos costosa para el bolsillo de los parroquianos de los salones recreativos).

Esto incluía el acceso a más ítems durante la partida, como armas o comida, esta última disponible al golpear ciertos elementos de los niveles, y no solo en los árboles. Incluso, si ya tenías la barra de vida al máximo, al recoger más comida se podía acumular hasta dos barras adicionales. Se aumentó la efectividad de armas como el tirachinas, que permitía matar a los enemigos con un solo impacto, en lugar de los tres que requería la placa occidental. Y se añadieron unas minibombas que podían limpiar de enemigos toda la pantalla.

También se revisó el sistema de puntuación. La versión occidental heredó el de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, en el que cada enemigo caído sumaba un punto. La placa japonesa, en cambio, añadía 100 puntos por cada "masilla" eliminado, e incluso otorgaba más al liquidar a otras clases de enemigos, incluyendo los jefes. También aumentaba el marcador con bonus especiales al final del nivel, dependiendo de la vida que conservaran los jugadores y el tiempo que restara en el crono.



A principios de los 90 la serie de *Los Simpson* causó bastante impacto en España a pesar de contar, a priori, con una audiencia limitada. Canal + estrenó la serie para sus abonados en 1990, y un año más tarde desembarcaría en La 2 de TVE, donde se emitieron las tres primeras temporadas, los miércoles por la noche. El horario nocturno no pareció afectar a los chavales, que se volvieron locos con todo el merchandising relacionado con la creación de Matt Groening, especialmente en lo referente a los videojuegos. El más espectacular por entonces era la recreativa creada por Konami en 1991, que llegó a contar, en los salones con más presupuesto, con un mueble para cuatro jugadores simultáneos.

Técnicamente, *The Simpsons* no fue el primer juego basado en la serie. Ese honor pertenece al *Bart Vs The Space Mutants* de NES, un cartucho centrado, como casi todos los productos de aquellos tiempos, en el primogénito de la casa. Sin embargo Konami sería la primera en incorporar al resto de la familia, permitiéndonos controlar a Homer, Marge, Bart o Lisa en una odisea de mamporros con el objetivo de rescatar a Maggie.

La placa recreativa recreó el universo de la serie con una fidelidad extrema, desde los diseños de Matt Groening al reparto de voces originales de la serie y el tema principal creado por Danny Elfman, aunque el resto de la banda sonora fue compuesta específicamente para el juego por Norio Hanzawa. Eso sí, la trama de la recreativa era totalmente nueva, y hasta cierto punto ridícula. Convertir al Señor Burns en el jefazo final era una elección obvia, pero ¿Por qué su ayudante Smithers necesitaría robar en una joyería, provocando el secuestro accidental de Maggie? Era una premisa bastante peculiar ►







LAS CONVERSIONES

LAS PELEAS MÁS ALLÁ DE LOS RECREATIVOS



COMMODORE 64

Condensar una placa recreativa en una máquina de 8 bits siempre exige grandes concesiones, y en este caso se tradujo en mostrar una estética aún más primitiva que en las primeras apariciones de la familia Simpson dentro de *El Show de Tracey Ullman*. Este port está limitado a dos jugadores y muestra menos personajes en pantalla.



PC

Desarrollado también por Novotrade, el port para MS-DOS se asemejaba algo más a la recreativa de Konami, al menos en lo que respecta al brillante cromatismo de la serie de TV, en comparación a la descolorida paleta de la adaptación para Commodore 64. De nuevo no hay voces y la acción se limita a dos jugadores.



PS3/XBOX 360

Este lanzamiento digital para PSN y XBLA, a cargo de Backbone Entertainment, hizo por fin realidad el sueño de los fans de la coin-op: un port perfecto del arcade de Konami, con partidas para cuatro jugadores. Hasta daba acceso a la versión japonesa tras terminar el juego por primera vez. Por desgracia ya no está disponible.





» [Arcade] Vaticinando lo que sucedería en el episodio "Homie, el payaso", encontrarás muchos Krusty falsos en Krustylandia.



» [Arcade] El elenco de enemigos incluye hasta un Bigfoot basado en el séptimo episodio de la primera temporada.





para lanzar al resto de la familia a las calles de Springfield donde tendrían que pelearse con hordas de matones a lo largo de ocho niveles de puro, y colorido, delirio brawler.

Un par de años antes, Konami se había forrado con la recreativa de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, un colosal beat'em-up basado en otra popular serie de animación. El objetivo de los japoneses era trasladar esa misma fórmula al mundo de *Los Simpson*, aunque la familia no había destacado en la serie por su habilidad para las artes marciales, como sí lo habían hecho las tortugas. A pesar de ofrecer solo dos botones (atacar y saltar), la experiencia de controlar a cada miembro de la familia era distinta gracias al trabajo de los animadores de Konami. Mientras que Homer se lanzaba al combate cuerpo a cuerpo a base de puñetazos y patadas, Bart usaba su monopatín, Marge recurría a la aspiradora y Lisa a una comba (cuando lo más lógico habría sido ponerle en las manos su emblemático saxofón).

A lo largo del juego se podía recoger comida para recuperar salud, así como armas especiales con las que potenciar el ataque de nuestro personaje, como un tirachinas o un mazo. Lo mejor es que algunos de estos objetos eran obsequios del reparto de secundarios de la serie. Estas apariciones, por breves o aleatorias que fueran, aportaban aun más encanto a la recreativa: ¿Quién iba a imaginar que Nelson Muntz o el malvado Actor Secundario Bob nos echarían una mano?

La recreativa se facturó durante la emisión de la segunda temporada de la serie, por lo que muchos de sus secundarios más recurrentes aún no habían debutado. Por aquel entonces aún seguían vivos el Doctor Marvin Monroe y Murphy "encías sangrantes", por lo que no nos debería sorprender encon-



» [Arcade] Hay muchos objetos que pueden ser usados como arma, incluyendo a Guiñitos, el pez mutante de tres ojos.

HOWIE

SELMA

PATTY



LOS BONUS

¡TODOS A MACHACAR BOTONES!

Konami provocó pesadillas a los dueños de los salones con *Track & Field* y *Combat School* y volvería a hacerlo aquí con las dos rondas de bonus. La primera aparecía tras finalizar el primer nivel y consistía en un concurso de inflar globos. La segunda, tras el nivel de Dreamland, premiaba al primer jugador en lograr despertar a su personaje a bofetadas.

trarlos durante el juego, aunque se echan en falta escenarios y personajes icónicos. Por ejemplo, en el primer nivel se puede ver al Director Skinner hablando con Martin Prince, pero la escuela de primaria solo aparece en el nivel Dreamland mientras que Apu y su Badulaque brillan por su ausencia.

A pesar de la ausencia de algunos personajes, llama la atención como Konami buceó en la anterior obra de Groening, el cómic *Life in Hell*, introduciendo en el juego a sus conejos como enemigos y también con un pequeño guiño al principio de cada nivel. Los japoneses incluso introdujeron un gag que Groening tuvo en mente a la hora de crear la serie, pero que jamás llegó a hacerse realidad: Marge oculta orejas de conejo bajo su frondoso pelo azul, como queda reflejado en una de sus animaciones al atacar o cuando recibe una descarga eléctrica.

Para aquellos que no conocían (aún) la serie, la recreativa de Konami era simplemente un arcade de mamporros colorido y bastante sencillo de aprender, ideal para echarse una partida rápida en cada visita a su salón recreativo favorito. Eso sí, llegar hasta el final exigía, en muchos casos, tener un buen montón de monedas en el bolsillo.

Aunque es posible terminar la recreativa en 45 minutos, la mayoría de los jugadores ya eran afortunados si lograban finiquitar el primer nivel con un solo crédito. A la hora de la verdad, la comida con la que recargar el medidor de vida escaseaba y los jefes eran bastante duros de pelar. Si lograbas reclutar otro jugador aumentabas las posibilidades

MURPHY ENCÍAS SANGRANTES

JEFAZOS

LOS BOSSES A LOS QUE ZURRARÁS EN POS DE MAGGIE



PROFESOR WERNER VON CACHO GUARRO

■ Los fans de la serie recordarán la aparición de este personaje en el arranque del capítulo "Bart, el temerario", de la segunda temporada.

CÓMO VENCERLE:
Hay una bola de bolos cercana que podrás usar para meterle un buen meneo desde el principio. Utiliza patadas voladoras y mantén las distancias.



GLOBO DE KRUSTY

■ Modelado a partir del famoso payaso televisivo, el globo no era solo un vehículo de huida para Smithers, sino que tenía vida propia.

CÓMO VENCERLE:
Lo mejor es saltar hacia él mientras evitas sus brazos. Ten en cuenta que rebotará por la pantalla tras recibir cuatro golpes, justo antes de aplastarte.



PAREJA DE MATONES

■ Este dúo te vigilará en el primer nivel antes de huir, pero se pondrán manos a la obra una vez que alcances la puerta de la taberna subterránea de Moe.

CÓMO VENCERLES:
El pequeño se sube a los hombros del grande, aunque también atacan por separado. Liquida a uno de los dos y el otro será sencillamente pan comido.



BORRACHO

■ ¿Quién es este tío trompa que duerme detrás de la barra? No nos suena de verle en ningún capítulo de la serie.

CÓMO VENCERLE:
Le encanta dar puñetazos, así que ojo con atacarle de frente, y su aliento de fuego puede dejarte tostado. Y eso que esto fue antes del "flambeado" de Moe.



OSO

■ Aparece antes huyendo de Krustylandia, pero es posible que esté basado en el oso que adopta a Maggie en "El abominable hombre del bosque".

CÓMO VENCERLE:
Los ataques de este oso, que incluye el ponerse a rodar, son bastante fáciles de esquivar. El mayor peligro son las rocas que no dejan de caer desde la montaña.



BOLA DE BOLERA

■ No es una referencia hacia el capítulo "Jacques, el rompecorazones": simplemente es una bola de bolos bastante agresiva y muy mal encarada.

CÓMO VENCERLE:
Al principio solo se limitará a rodar hacia ti, pero luego le brotarán brazos y piernas e incluso empezará a escupirte bolos. Al fin y al cabo esto es Dreamland.



GUERRERO KABUKI

■ Al final del plató de ambientación japonesa, ubicado en el estudio de televisión, te aguarda este guerrero Kabuki armado con una naginata.

CÓMO VENCERLE:
Tendrás que esquivar sus ataques con la naginata, pero es fácil derribarle. Eso sí, mucho ojo con los ninjas que aparecerán para ayudarle en la pelea.



WAYLON SMITHERS

■ Esta versión con capa de Smithers no se parece en nada a la imagen que todos conocemos. Su pelo azul está basado en la coloración errónea del personaje durante su primera aparición en la serie.

CÓMO VENCERLE:
Es mejor mantener las distancias, ya que te lanzará un montón de bombas que guarda bajo la capa. Pero de vez en cuando podrás devolverle alguna.



MONTY BURNS

■ Consciente de que golpear a un anciano habría quedado algo feo, el Señor Burns equilibra un poco la contienda gracias a su traje de mecha.

CÓMO VENCERLE:
En su calidad de jefazo final "tragamonedas", Burns te pondrá las cosas muy difíciles, a base de disparar bombas y descargas láser.



» [Arcade] En un juego repleto de cameos, la ausencia de Kent Brockman en el estudio de TV es inexplicable.



ACTOR SECUNDARIO BOB



BINKY



» [Arcade] El Bart diablo aparece cuando un jugador pierde una vida, pero también actuará como enemigo en el nivel de Dreamland.

» [Arcade] Aunque los agarres no forman parte de tu catálogo de movimientos, los malos sí podrán inmovilizarte.

de llegar más lejos, especialmente gracias a los ataques cooperativos. Y si encontrabas un mueble para cuatro jugadores, aún mejor.

Aunque nuestro amor por la recreativa de Konami suele hacernos obviar su correosa dificultad (la cual se suavizó en su posterior adaptación para Japón), el hecho de llevar más de 30 años viendo la serie nos puede convertir en un clon del "vendedor de cómics" a la hora de criticar algunos detalles del juego. ¿Por qué aparece Otto, el conductor del autobús escolar, repartiendo refrescos en Krustylandia? ¿Y por qué Smithers parece un villano de opereta? Si Konami hubiera echado el guante a la licencia un par de temporadas después, es fácil suponer que habrían incluido más personajes y localizaciones de la serie, y de mejor manera.

Más extraño aun es el penúltimo nivel, en el que se pasa del plató de las noticias a un escenario japonés con cerezos en flor y ninjas que arrojan shurikens, en una demostración delirante de cómo los japoneses creen que los americanos ven su propio país. Y todo esto sucedió unos cuantos años de que la familia visitara Japón dentro de la serie.

A finales del 2000, con la serie en pleno apogeo de su popularidad, Konami volvería a llevar a los personajes de Matt Groening a los recreativos, con el lanzamiento de *The Simpsons Bowling*, un arcade de bolos con gráficos poligonales que se jugaba con una trackball. Pero el brawler de 1991 seguía en el corazón de los fans, por lo que EA intentó replicar la jugada en 2009 con *The Simpsons Arcade*, un beat'em-up para dispositivos iOS que incluía no pocos guiños a la placa de Konami, incluyendo las rondas de bonus. Electronic Arts aún mantiene la licencia en su poder aunque, con excepción de la aventura multiplataforma de 2007, no ha destinado grandes esfuerzos a la hora de explotarla. Y no parece probable que llegue jamás a replicar el impacto que lograron Konami con su primera recreativa y Vivendi Games con aquella joya llamada *The Simpsons: Hit & Run* comercializada en 2003. Otro clásico que bien merecería un remake HD, aunque se nos antoje casi imposible. ★



LA GUÍA RETRO GAMER SOBRE

TIM SCHAFER & DOUBLE FINE

Un repaso a las enormes contribuciones de un gran desarrollador, en sus propias palabras

TEXTO DE JONATHAN GORDON

Tim Schafer ha tenido una trayectoria increíble dentro de la industria del videojuego y su empresa, Double Fine, acaba de celebrar su vigésimo aniversario, un logro excepcional que merece ser celebrado por derecho propio (estad pendientes, porque estamos preparando algo goloso sobre el tema).

Las siguientes ocho páginas repasan muchos de los juegos en los que Tim ha trabajado a lo largo de su carrera, desde su trabajo inicial como (una especie de) tester, hasta los títulos que ahora supervisa a nivel creativo en Double Fine.

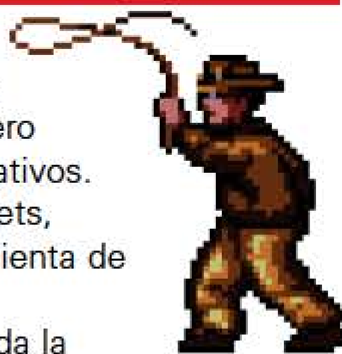
The Secret Of Monkey Island, *Full Throttle*, *Grim Fandango* y *Psychonauts* son solo algunos de los juegos aclamados por la crítica que ayudaron a cimentar la reputación de Tim dentro y fuera de LucasArts, subrayando cómo de diversos (e hilarantemente divertidos) podían ser los videojuegos.

Así que uníos a Tim en esta recopilación de clásicos mientras habla sobre los desafíos de hacer videojuegos a lo largo de 30 años. Descubrirás que, más allá de diseñar y programar, ha desempeñado todo tipo de funciones, como dirección, doblaje y mucho más. Es un legado del que sentir orgulloso.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME 1989

TESTER (O ALGO ASÍ)



Estudié escritura creativa y ciencias de la computación, y conseguí trabajo en Lucas porque buscaban programadores que pudieran escribir, pero para cuando nos contrataron aún no estaban operativos. Contrataron a cuatro, a los que llamaron SCUMMlets, que son los que saben usar el SCUMM, la herramienta de programación interna de la casa.

Así que empecé como tester. Me pasaba allí toda la noche. Recuerdo que encontré un error que hacía que se cerrara el juego si saltabas por las baldosas deletreando "Jehová", entré en la sala para contarlo, y todos me miraron pensando que era idiota. Así que decir que trabajé en ese juego es exagerado, porque fueron solo unas pocas noches. Pero me contrataron como programador. Sería deshonesto decir que comencé como tester.







THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1990

GUIONISTA, DISEÑADOR

Primero tuvimos la facultad SCUMM, que fue donde aprendimos a usar SCUMM. Gente como Steve Purcell trabajaba allí haciendo el arte y nos regalaba dibujos de *Sam & Max* que hizo mucho antes de que existiera un juego de *Sam & Max*. Estábamos jugando y aprendiendo cómo funcionaba y Ron [Gilbert] venía y nos enseñaba algo nuevo todos los días, venían y verificaban nuestro progreso, y creo que nos observaba y miraba cuáles eran nuestros estilos, porque luego nos eligió a Dave Grossman y a mí para trabajar con él en *The Secret Of Monkey Island*. Nos presentó el juego y pudimos intercambiar ideas con él y tratar de ayudarlo con los puzles. Tenía una especie de diagrama de flujo para los puzles, la historia y cosas para el juego, y luego empecé a escribir diálogos para él. Tenía claro que iba a ser una comedia, que iba a ser un juego divertido, pero pensé que mis diálogos era provisionales porque no estaba escribiendo con ninguna ambientación pirata en mente o con vocabulario pirata. Solo estaba escribiendo con mi propia voz y también Dave, en plan de broma. Y luego Ron dijo, "no, este es el juego. Así es como va a sonar". Y yo estaba como, "¡¿Qué!?", pero creo que creativamente me ayudó mucho porque si puedes aliviar la presión y fingir que no estás escribiendo el diálogo final, entonces puedes dejar que tu creatividad fluya un poco más.







MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE 1991

GUIONISTA, DISEÑADOR

Aterrizamos directamente en *Monkey Island 2*. Creo que Ron sabía que teníamos que empezar antes de que la dirección comenzara a hacer demasiadas preguntas. Y funcionó. El primer juego solo tardó unos nueve meses en desarrollarse. El siguiente llevó un poco más; alrededor de un año, tal vez. Eran tiempos realmente especiales, sobre todo trabajando en el Rancho [Lucas] en aquel ambiente increíble que se creó solo para hacer que las personas creativas se relajaran y se sintieran cómodas. Fue un ambiente genial con Ron, Dave, Steve Purcell, Mike Ebert y Bucky [Martin 'Bucky' Cameron] y fue muy divertido trabajar con todos ellos. Conseguir ese trabajo inmediatamente después de acabar la universidad fue un golpe de suerte para mí, y me alegro mucho de haber estado preparado para lo que pedía el trabajo.



FULL THROTTLE 1995

DIRECTOR, GUIONISTA, DISEÑADOR

Dave acabaría yéndose y se uniría a Ron en Humongous Ent., y yo tenía el problema de la página en blanco, de qué hacer a continuación. Hice presentaciones para un montón de juegos, tenía documentos para cinco proyectos diferentes. Hubo una secuela de *Monkey Island* y una secuela de *Day Of The Tentacle*, porque me lo pidieron, e hice una presentación mezclando ambos, un juego de espías y uno de motoristas. Me dijeron: "¿quieres hacer alguno de estos? ¿Cuál quieres hacer? ¡Comprométete con algo!". Yo estaba en plan, "está bien, hagamos el del motorista". Estaban preocupados por si trataría sobre matar a gente y vender drogas, y yo dije: "¡no! Por supuesto que no" porque, en realidad, no tenía ni idea de moteros reales. Pero había leído los libros de Hunter S Thompson al respecto, y había visto muchas películas, y quería hacer una historia sobre un tipo de personaje que no se hubiera hecho antes. Habíamos hecho a estos adorables perdedores como Guybrush o Bernard, y fue como, "¿y si fuera alguien más guay y duro que tú? ¿Sería divertido llevarlo?". Así que esa fue la visión completamente diferente para Ben [el personaje principal del juego].



MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE 1993

DIRECTOR, PRODUCTOR, DISEÑADOR, GUIONISTA

Fue un poco como lo que imagino que sería en las películas, cuando te conviertes en un hombre hecho y derecho. Ron era como el jefe que dice: "Dave y Tim están listos. Están preparados". Nunca había tenido que dirigir un proyecto; Dave y yo nos sentamos y pensamos, y esa es una de las cosas más difíciles de hacer: tener una idea. ¿Qué es lo que quieres hacer? Estábamos pasmados. Entonces Ron dijo: "¿Queréis hacer una secuela de *Mansion*?". Tenía un pequeño documento de cinco páginas sobre viajes en el tiempo y la idea básica de los fangos tóxicos, y enseguida dijimos que sí porque nos aterraba tener que dar con nuestra propia idea. Y eso que Dave es un gran escritor y tiene muy buenas ideas

Nos inspiramos en la obra de Chuck Jones, y pudimos conocerlo y mostrarle el juego. Tan solo íbamos con la esperanza de que dijera algo agradable que pudiéramos usar como marketing en la portada, pero único que realmente dijo fue: "¿por qué me habéis traído aquí?". Aun así le gustó el juego e intentó contratar a nuestro artista de fondos después, así que nos lo tomamos como una buena señal.





GRIM FANDANGO 1998

DIRECTOR, GUIONISTA, PROGRAMADOR



Estuvo rondando durante un tiempo como "el juego del día de los muertos", y alguien finalmente dijo: "¿qué vas a hacer con esto? Se trata de un esqueleto que hace ... ¿qué?". Por casualidad, estaba viendo un montón de películas de cine negro en ese momento, y me encanta Humphrey Bogart. Leía mucho acerca del folclore mexicano y la idea de que, cuando vas a la tierra de los muertos, ponen bolsas de oro en tu ataúd y en tu cofre para gastar en la tierra de los muertos. Lo que me hacía preguntarme si realmente necesitas dinero cuando estás muerto. Además, ponían oro en el revestimiento del ataúd para esconderlo de los ladrones de tumbas, pero también de las almas deshonestas en la tierra de los muertos que podrían robártelo. La sola idea de que tuvieras que preocuparte por delitos tan triviales y menores cuando estás muerto parecía una locura, pero también algo muy divertido. Así que de ahí viene *Grim Fandango*.

DOUBLE FINE, EL PUBLISHER

LA FAMILIA SIGUE CRECIENDO

A medida que Double Fine expandía sus horizontes e intentaba hacer juegos con equipos más pequeños, surgió la pregunta de qué representaba la compañía. "Nos decantamos por la personalidad y el encanto, transmitir la sensación de que se pone corazón y alma en los juegos; es lo que los convierte en Double Fine", nos dice Tim Schafer. Es el criterio que ha regido sus lanzamientos hasta hoy. "Creo que se puede ver con los juegos de Double Fine Presents, seleccionados por Greg [Rice], la cuestión de que un juego de DF destaque por su personalidad, encanto y dedicación sigue siendo cierta para estos juegos". Aquí hay algunos de los más destacados hasta ahora.



140

2016

Este plataformas minimalista ya se había lanzado en PC, pero Double Fine lo lanzó en consolas. Desarrollado por Jeppe Carlsen, director de gameplay en *Limbo*, se trata de una experiencia completamente fascinante y colorida, con música bien sincronizada que se mezcla totalmente con el juego.



EVERYTHING

2017

Del creador de *Mountain* (también con el apoyo de Double Fine) David OReilly, es una exploración maravillosamente alucinante de la conexión entre todos los seres vivos a medida que acercas y alejas los objetos desde una vista galáctica hasta el nivel atómico y todo lo hay en el medio.



PSYCHONAUTS 2005

DIRECTOR CREATIVO, GUIONISTA, DISEÑADOR

■ Siempre quise hacer un juego de espías porque me gustaba mucho *Los tres días del cóndor*, la película de Redford. Luego se transformó en un juego de espionaje espacial, e iba a ser la loca mezcla de *Shaft* y *2001* que siempre quise hacer. Pero después de intentarlo durante un año, comencé a tener la revelación de que quería ser dueño de lo que hacía y tener flexibilidad con el personal y la cultura del equipo, como lo que vi en mi equipo de *Grim Fandango*. En una empresa más grande no se puede controlar la cultura ni las prioridades y ser flexible con los empleados si querían trabajar tres días a la semana y cosas así. Así que nos fuimos con un par de personas del equipo de programación y empezamos Double Fine.

Algunos elementos del juego de espías eran como entrar en tu propia mente, una especie de meditación. Meditabas sobre un objeto para encontrar una pista sobre él, y entrabas en tu mente para encontrar todo tipo de cosas diferentes. Entonces alguien dijo: "cuéntame sobre ese juego en el que te adentras en las mentes de otras personas", y yo dije: "no, vas a tu propia mente... ¡pero espera un segundo! ¡Eso es mucho mejor!"[risas]. A veces, la creatividad proviene de malentendidos.

Se lo llevé a todo el mundo y, para mi suerte, Xbox acababa de lanzarse. Ed Fries (el vicepresidente de juegos de Microsoft en aquel momento) hablaba mucho del videojuego como arte, que para mí era algo realmente importante. Hicimos muy buenas migas y firmamos con ellos. Luego dejó el trabajo y cancelaron todos sus proyectos. Tuvimos muy mala suerte, y fue nuestro punto más bajo. En cierto momento hablé con el equipo de que el próximo mes iba a ser el último y que podían usar nuestros ordenadores para hacer sus CV, y entonces Majesco nos recogió, firmó con nosotros, y pudimos terminarlo.

El equipo estaba completamente dedicado, creíamos mucho en lo que estábamos haciendo y habíamos luchado tan duro que tenía que existir por derecho. El equipo hizo un crunch muy duro, fue increíble porque nadie se rindió, pero fue un crunch realmente horrible. Decidimos no volver a hacer crunchs, así que intentamos cumplirlo. Pero estábamos muy contentos con el juego y nos encantó cuando salió, y obviamente ahora estamos haciendo una secuela. Hay algo en ese mundo que nos gusta tanto a los jugadores como a nosotros como desarrolladores.



BRÜTAL LEGEND 2009

DIRECTOR CREATIVO, GUIONISTA

■ Siempre pensé que aquellos juegos como *Neverwinter Nights*, que nos enfrentaban a mundos y criaturas fantásticas, eran algo que no queríamos hacer, pero que si tuviéramos que hacer uno me gustaría que fuera aún más lejos que todos ellos. ¿Podía existir un título más *Neverwinter Nights* que "*Neverwinter Nights*"? Podríamos ser más y más ridículos, y finalmente me llegó la inspiración sentado en un autobús, de camino a Marin: *Brütal Legend*. También tenía un amor secreto hacia los juegos de estrategia en tiempo real, especialmente el primer *Warcraft* y *Herzog Zwei*, el juego de Mega Drive. La gente decía que no se podía hacer un RTS en consola porque los cursores no se movían bien con un joystick, como en *Starcraft 64*. Pero en *Herzog Zwei* tu avatar es tu cursor, tu pequeño jet es tu cursor, y pensé que era algo natural que se podía hacer. Además, idee un guion sobre un "pipa" que retrocede en el tiempo hasta la corte del Rey Arturo y combate en el medievo utilizando su experiencia como "pipa", usando cinta adhesiva y todo eso. Las dos ideas chocaron en mi cabeza, y pensé que el "pipa" podría ser metalero, y las imágenes de heavy metal se fusionaron con hotrods diabólicos. Olvidé mencionar que el juego de estrategia en tiempo real que quería hacer tenía que ver con demonios y hotrods, a lo Big Daddy Roth.

Ese título, la historia y la mecánica de juego simplemente fallaron al juntarse. Pude hacer aquel juego de ensueño que había querido hacer durante años, y recibí mucho apoyo por parte de Vivendi y luego de Electronic Arts. Fue un sueño hecho realidad, ya que conocí a Ozzy Osbourne, e incluso conocí a Lemmy, Rob Halfrod, Dio y todas aquellas personas que eran mis ídolos. Pude poner toda esa música en el juego e implementar todos aquellos vídeos que había visto en mi cabeza mientras conducía escuchando metal. Si tuviera dinero infinito, una de las cosas que me encantaría hacer es pasar el rato en ese mundo y crear más contenido para él. Seguir creando misiones y hacer más modos multijugador y cosas así. ▶



GNOG

2016

Funciona tan bien en un móvil como en VR cuando manipulas cabezas de monstruos para resolver sus puzles. Está en consonancia con algunos de los trabajos relacionados con Kinect de Double Fine, rompiendo las barreras de entrada para los jugadores para lograr una experiencia más pura.



GANG BEASTS

2017

Otra experiencia tan simple pero fascinante. Se las arregla para convertir el brutal combate cuerpo a cuerpo en algo totalmente divertido, ya que los simples controles de agarre son los que mandan. ¿Puedes aguantar el tiempo suficiente para ser el último luchador en pie?



KNIGHTS AND BIKES

2019

Este kickstarter de 2016 se retrasó hasta 2019. El largo período de gestación ciertamente ha valido la pena, ya que es un adorable juego cooperativo que rezuma encanto con Demelza y su mejor amiga Nessa, que parten en una aventura al estilo de Enid Blyton.



OOBLETS

2020

Se encuentra actualmente en acceso anticipado en PC y Xbox One. Es una mezcla gloriosa de *Pikmin*, *Pokémon*, *Animal Crossing* y *Harvest Moon* a medida que reúnes criaturas, cultivas y personalizas tanto tu hogar como la ropa de tu personaje. Es casi dolorosamente cuqui y nos encanta.





HOST MASTER AND THE CONQUEST OF HUMOR 2009

GUIONISTA

Teníamos a un montón de artistas de cómics en aquel momento: Scott Campbell, Nathan Stapley, Raz [Razmig Mavlian] y Tasha [Harris]. Por entonces contábamos con un desarrollador web llamado Klint Honeychurch, que podía dar forma a aquello, y fue increíble. Creo que *Host Master And The Conquest Of Humor*, que fue algo que hice porque estaba teniendo un bloqueo de guionista al escribir mis chistes para hacer de presentador en los premios de la GDC, aquella experiencia de hacer un juego de aventuras, acabó siendo el germen del concepto que acabó convirtiéndose en *Broken Age*. Creo que, para cuando volví a jugarlo, había descartado las aventuras porque ya nadie quería hacerlas, y yo ya no quería hacer nada que tuviera un guion así. Todo el mundo estaba presionando para hacer más juegos basados en sistemas. Pero pensé: "es divertido pensar en puzles con point-and-click".



COSTUME QUEST 2010

DIRECTOR CREATIVO, GUIONISTA

Pasamos de ser una empresa que creaba un juego con 60 personas a cuatro títulos con 15 personas cada uno. De alguna manera vi la luz. Tuvimos mucha suerte con el dinero que sacamos con *Brütal Legend*, pero juegos de 20 millones de dólares con unas IP originales y algo extravagantes… pensé que aquellos tiempos se habían acabado. De repetir ese tipo de trato, los términos serían horribles, probablemente perderíamos nuestra propiedad intelectual. Si queríamos hacer algo creativo, debíamos arriesgar menos dinero, por lo que tuvimos que ajustarnos a unos presupuestos más pequeños.

Entonces Tasha vino de Pixar como animadora y tuvo la idea de que los niños disfrazados en Halloween se transformaran en poderosos guerreros basados en sus disfraces. Me encantó la idea y lo materializamos en una game jam llamada Amnesia Fortnight, donde teníamos dos semanas para hacer un juego. Hizo *Costume Quest*, y Lee hizo *Stacking* a partir de eso, que fue el siguiente juego.







STACKING 2011

DIRECTOR CREATIVO

Fue un juego brillante. Todavía me encanta. Lee Petty, director de arte de *Brütal Legend*, tenía una visión realmente única y creó un estilo artístico increíble. Sigue siendo poco común jugar a algo parecido y ver las cosas que hizo. El truco de ese juego no es solo resolver todos los puzles a la vez, sino ver cómo se pueden resolver de cinco maneras diferentes.



IRON BRIGADE 2011

DIRECTOR CREATIVO, GUIONISTA

Ese era Brad Muir, y fue un experimento interesante para nosotros. ¿Qué pasaría si hiciéramos un juego que no comenzara con una historia, sino arrancar puramente con las mecánicas, al estilo de *Brad*? Y eso estuvo genial, porque hicimos un juego que tenía que ver con las mecánicas. Luego entré yo y puse la historia encima, como: "¿cuál podría ser una buena historia que haga que todos estos mechas gigantes tengan sentido?". Fue un juego divertido de hacer. Creo que así es como trabajan muchos guionistas profesionales en la industria del videojuego: "el juego ya está terminado, ¿podrías entrar y escribir el diálogo?"



SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER 2011

DIRECTOR CREATIVO

Ese es un ejemplo de cómo ahora, que estamos haciendo cuatro proyectos a la vez, podemos tomar riesgos y hacer cosas que normalmente no haríamos. Haz un juego basado en las mecánicas, haz un RPG y después haz un proyecto con licencia. Recuerdo que pude visitar los estudios de Henson y pude tocar al Monstruo de las Galletas. Pregunté cuántos Triki había habido en total y me dijeron que solo dos, y aquel era uno de ellos, y lo estaba tocando. Me emocioné mucho por mi infancia, y aquel era un amigo de la infancia. Fue como conocer a Ozzy Osbourne.



DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER 2012

DIRECTOR

Esta es mi respuesta sorpresa cuando la gente pregunta de qué juego estoy más orgulloso. Así es como lo siento. Ese y *Kinect Party*, que fue la secuela, porque si alguna vez has visto a alguien jugar a aquel juego o lo juegas en persona… hasta el día de hoy guardo mi Xbox 360 en mi sala de estar, porque cuando mi hija hace una fiesta de cumpleaños la encendemos, y nunca había visto una sala llena de gente más feliz jugando a un videojuego. Niños de dos años, una abuela, todo el mundo está saltando, gritando, chillando, lanzando bolas de fuego y disparando láseres, sin ningún tipo de interfaz, instrucciones ni ningún tipo de explicación. Realmente teníamos un sueño sobre cómo sería ese juego, y funcionó de verdad. La mayoría de las veces, cuando la gente disfruta de tu juego, es como: "mmm, mmm…" [risas]. Ser capaz de ver a la gente gritando mientras juegan tu juego es como: "¡guau! Nunca habíamos creado tanta felicidad". Eso es tan bonito…



OTRAS HUELLAS DE SCHAFER

OTROS SITIOS DONDE EL FUNDADOR DE DOUBLE FINE DEJÓ SU MARCA

MIDDLE MANAGER OF JUSTICE 2012

DIRECTOR CREATIVO

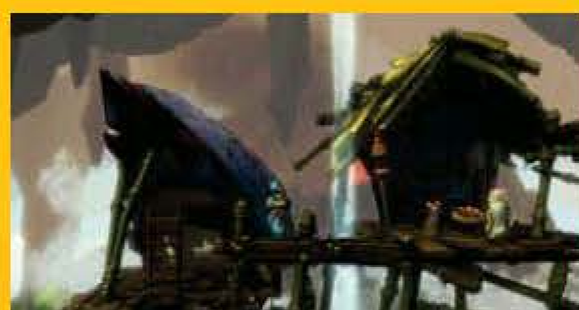


Nuestra incursión en el free-to-play. Fue cosa de Kee Chi, que había estado en la compañía durante unos 17 años y dirigió ese juego. Tenía un estilo artístico y un lore realmente buenos. Empezamos con la monetización. Una de las cosas que descubrimos sobre nuestra empresa fue que no estaba preparada para monetizar [risas]. Esto fue justo cuando Zynga era el rey y hablaba de "pellizcar al jugador" y marchitar sus cultivos y todas esas cosas y… simplemente no encajaba. Por lo general, cuando alguien dice que algo no encaja con nuestro ADN, yo diría: "¡no tenemos ADN! Hacemos los juegos que queremos". Pero esa fue nuestra experiencia que quizás no encajaba con nuestro ADN. Era un juego muy divertido, pero nos hizo sentir que ya no queríamos hacer más free-to-plays.

THE CAVE 2013

DIRECTOR CREATIVO

Ron y yo estábamos hablando de proyectos que él podría hacer, y me contó esta idea de tres personas bajando a una cueva donde el jugador saltaba entre los diferentes personajes, y pensé que sonaba genial. Así que vino e hizo ese juego para Sega, y a mi hija realmente le encanta ese juego. Es un juego cooperativo divertido. Simplemente hizo aquel juego y volvió a su misteriosa vida de juegos de aventuras.





SPACEBASE DF-9 2013

DIRECTOR CREATIVO

Ya habíamos probado con el free-to-play, así que pensamos "probemos el acceso anticipado", algo que nunca habíamos hecho. JP LeBreton estaba trabajando en *Broken Age*, y él tenía el sueño de hacer algo como *Dwarf Fortress*, pero en el espacio. Era un equipo pequeño, lo publicamos en acceso anticipado y hubo una explosión inicial de entusiasmo. Luego siguieron trabajando durante otro año en acceso anticipado, y cuando creímos que había llegado a su fin con los fans, terminamos la producción. Hubo una gran reacción. Fue justo en medio del Gamergate, y nos fue difícil separar la reacción de los fans de la gente que estaba aprovechando aquel momento para desacreditarnos. La cancelación de *Psychonauts* fue nuestro momento más oscuro con las distribuidoras, y ese fue el más oscuro con la comunidad. Honestamente, no gestionamos bien los mensajes con ese juego y le dimos a la gente expectativas diferentes de las que queríamos. Si lo volviéramos a hacer, lo comunicaríamos de manera muy diferente.





STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE/ EPISODE 1: RACER/ 1996/1999

NUNCA INTENTÓ SABOTEAR EL PROYECTO DE FORMA ACTIVA

Otra muestra del ambiente de camaradería en LucasArts durante aquellos días. Teníamos gente que hacía los juegos de aventuras e IP originales, y luego gente que hacía los juegos de *Star Wars* en la sala contigua. Tanto *Jedi Knight* como *Pod Racer* se estaban desarrollando justo al lado. Así que nos hicimos colegas, pasábamos el rato con ellos, y yo estaba en plan, "chicos, tenéis que meterme en los créditos de vuestro juego". Y ellos contestaron algo como: "¡¿qué?! Si no has hecho nada en este juego". Les contesté: "sí, pero en realidad nunca he tratado de sabotearlo, así que algo he hecho". No hice nada malo. No hice nada para ayudar, pero no hice nada para fastidiar, y eso merece reconocimiento. Porque podría haberlo hecho.



HAUNT 2012

VOZ DE UNO DE SUS PERSONAJES

Había presentado los Choice Awards en la GDC. Estaba ahí arriba, actuando como un sabelotodo, y Masaya Matsuura, que había hecho *Parappa The Rapper*, una gran influencia para mí, estaba entre el público. Estaba sentado allí con su productor, y decían: "tenemos este personaje en nuestro juego, *Haunt*, que se supone que es un poco divertido, pero también un poco turbio y cero fiable". [risas] No sabía de dónde sacaron eso, pero vinieron y me hablaron del tema, y me preguntaron si quería hacer una de las voces de *Haunt*, y les contesté que no sabía actuar. Me insistieron, así que lo hice. Lo hice lo mejor que pude y no puedes juzgar cómo suena tu propia voz porque no soy actor profesional, así que di lo mejor de mí. No sé si la gente lo vio o lo escuchó, pero fue divertido hacerlo. Fue un juego divertido, y trabajé con personas excelentes, así que no me arrepiento.



BROKEN AGE 2015

DIRECTOR, GUIONISTA, DISEÑADOR

Recibí un correo electrónico de alguien que intentó que hiciera un Kickstarter en 2011 o 2010, y yo dije, "¿qué es Kickstarter?". Un hombre de negocios me explicó que podía conseguir como máximo 5.000 dólares, así que no lo hicimos. Entonces apareció mi equipo de documentalistas (o al menos así lo consideramos ahora, ya que eran dos chavales de 2 Player Productions, que habían hecho el documental de *Minecraft*). Querían profundizar en el desarrollo y hacer otro documental y financiarlo colectivamente, y pensamos que probablemente también deberíamos financiar colectivamente el juego, de lo contrario, una distribuidora diría: "no puedes contar esa historia". La mayoría de los making of son materiales de marketing. Intentan venderte el juego, por lo que no quieren escuchar algo como "oh, ¿eliminamos esa función?", o que aquellas dos personas se pelearon… Es el lado oscuro del desarrollo que tiene cada juego. Así que hicimos una campaña de Kickstarter y explotó. Fue increíble tener todo ese dinero, pero fue muy bueno recibir todo ese amor. Acabábamos de lanzar *Once Upon A Monster*, y acababan de cancelar la secuela, *Twice Upon A Monster* porque no estaban contentos con las ventas.

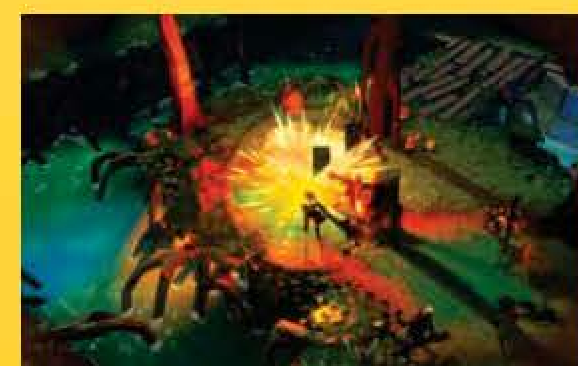
Asistir a esa fiesta sorpresa por parte de todas aquellas personas que nos dijeron que nos amaban y que querían que hiciéramos aquello fue un gran impulso, y nos ayudó a comenzar un juego que, una vez que lo empecé a diseñar, fue como: "oh, esto es incluso mayor que el dinero que tenemos". Pero estábamos ganando dinero porque acabábamos de publicar, por nosotros mismos con un ángel inversor, la versión PC de *Costume Quest*. Comenzamos a generar ingresos propios y lo metimos todo en *Broken Age*. No lo anunciamos porque se estaba retrasando y recibimos una gran cantidad de mails, también durante el Gamergate, y fue complicado.

La gente, por entonces, tenía muchas expectativas diferentes acerca de lo que es el micromecenazgo. Cuando anunciamos la trama de *Broken Age*, algunos dijeron: "espera, pensé que íbamos a ayudar a decidir la trama". Y mucha gente pensó que era un servicio de reserva, que el juego estaría listo pronto. Creo que con el paso del tiempo la gente ha aprendido lo que realmente es el micromecenazgo, apoyar un proyecto en el que crees, y hay un cierto riesgo asociado. De todos modos, duplicamos el tamaño del juego y documentamos todo. Hicimos el juego y el documental, algunas personas lo citan como algo muy inspirador para ellas. Como desarrolladores, les ayuda ver cómo otros colegas luchan con las mismas cosas que ellos y ser testigos de cómo el equipo trabajaba creativamente, unos con otros.









MASSIVE CHALICE 2015

DIRECTOR CREATIVO

Una especie de continuación de *Iron Brigade*, otro juego basado en mecánicas. Aportaba una idea muy interesante sobre el concepto de legado. No era mi estilo de juego, era más del tipo de Brad [Muir], pero creo que también intentamos que fuera un juego de Double Fine, algo único y que tuviera cierto humor. Es un juego muy respetado, y su comunidad de fans era algo distinta a nuestra comunidad habitual, debido al elemento táctico. Hay gente que juega con él y le encanta, sin tener ni idea de qué existió *Monkey Island* [risas] y eso es genial.



GRIM FANDANGO REMASTERED 2015

DIRECTOR CREATIVO

Ese fue algo grande. LucasArts fue adquirida por Disney. No sabíamos qué pasaría tras el cambio de dirección y resultó que nos topamos en Disney con algunos fans de los antiguos juegos de aventuras, y querían hablarnos de ellos. Lo que quedaba de LucasArts quería tratar el tema, y Sony se involucró. Parecía una mezcla perfecta de personas a las que les gustaba *Grim Fandango*, que se unieron para decir: "sí, hagamos esto".

Tuvimos que encontrar a un tipo que había recopilado el hardware antiguo para leer todas aquellas viejas cintas, y nos dijo: "esta es probablemente la última vez que esta unidad será legible". Encontramos las grabaciones DAT sin comprimir de las voces y la música y pudimos recuperar al material original, y fue un gran alivio, porque tuvimos que comprimir mucho las cosas para que cupieran en un CD-ROM por aquel entonces.

Fue genial hacer cosas para los jugadores. Por ejemplo, la gente se burla mucho de la cámara fija en *Grim Fandango*, y es como mirar fotos antiguas de mi madre de los años setenta con pantalones de campana a rayas, y ella contestándome que eso era muy popular por aquel entonces. Esa es siempre mi explicación para la cámara fija: era muy popular en aquel momento. ¿Te suena *Tomb Raider*? ¿*Resident Evil*? Todos esos juegos usaban cámara fija porque navegar a través del espacio 3D con un personaje era algo nuevo para nosotros. Entonces apareció *Super Mario 64* y fue un: "oh, ¿empujas hacia la dirección a la que quieres ir? ¡Oh, sí!".

De todos modos, en la remasterización pudimos hacer cosas como añadir la opción de usar cámara fija, para recibir un logro por ello, pero también tienes controles de point-and-click, algo que nunca existió en *Grim Fandango*. Fue guay poder hacer eso también. Así que en general, fue una oportunidad increíble. Y vendimos más copias del remake que del primer juego



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED 2016

DIRECTOR CREATIVO

Aquellas voces se habían comprimido en 8 bits, y cuando dice la letra S, puedes escuchar los artefactos de compresión y esas cosas. Eso fue horrible. Pero volví a pasar el rato con Dave Grossman y fue lo mismo: una reunión con todo el equipo y a repintarlo todo. Luego nos dedicamos a añadir funciones en las que se podía tener cualquier combinación de funciones, como los gráficos antiguos con los nuevos controles, o los nuevos efectos de sonido. Se podían mezclar y combinar como se quisiera.



PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN 2017

DIRECTOR CREATIVO, GUIONISTA

Queríamos hacer un juego de Realidad Virtual y nos adentramos en aguas tan desconocidas que pensamos: "entremos con un amigo, vayamos con Raz". Parecía algo natural que, si nos adentrábamos en la mente humana y nos rodeábamos de imágenes locas, podríamos hacerlo en Realidad Virtual. Pero me pongo fatal con la VR si me muevo, así que hicimos este juego en el que estás atado a una silla, pero resultó ser una aventura point-and-click para cuando terminamos. Apuntas con tu cara, pero miras alrededor y resuelves puzles.

Tuvimos a Richard Horvitz, Nicki Rapp, Alexis Lezin, Stephen Stanton, Nick Jameson y todas las personas que estaban en el elenco original, y fue justo durante la campaña de micromecenazgo para *Psychonauts 2*. Lanzamos la campaña y estábamos en el estudio en Los Ángeles con Richard Horvitz hablando con él sobre Raz, Sasha y Milla... Habíamos vuelto inmediatamente a este mundo. Fue divertido sentir que esto era algo que se había mantenido vivo en mi cabeza, y que podía volver a este lugar y pensar en estos personajes de nuevo. Así es cómo supe que *Psychonauts 2* iba a estar bien.



PSYCHONAUTS 2 2021

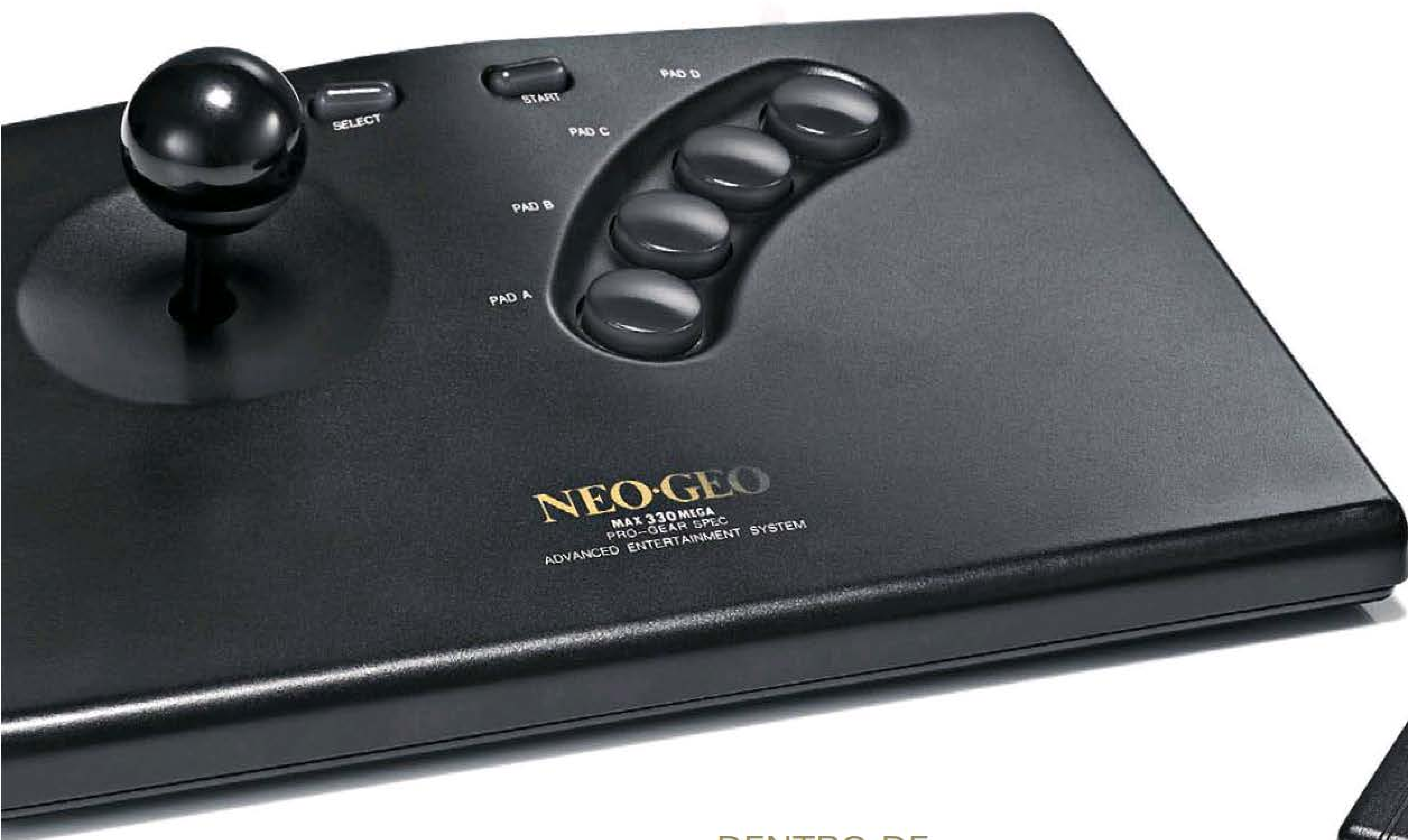
DIRECTOR CREATIVO, DIRECTOR, GUIONISTA

Dije en una entrevista que me gustaría hacerlo, pero que no tenía el dinero. Tras eso Notch tuiteó que pagaría por ello, y no terminó de funcionar, pero tuve esa extraña sensación en mi cabeza de "podríamos lograrlo". Seguimos indagando si alguien más querría, y teníamos una idea de campaña de micromecenazgo. Hemos terminado la historia, pero intentamos mantener actualizados a nuestros mecenas sin destriparla, centrándonos en el equipo y difuminando el resto. Estoy emocionado, porque intentamos mantener las cosas que hicieron que el primero fuera especial, pero también hemos reajustado las mecánicas y el plataformeo para que la mecánica se ajuste sabiamente. También es muy divertido ver a los personajes con un aspecto tan bonito. *



MÁS DE DOUBLE FINE

- EPIC SAGA: EXTREME FIGHTER, NAVEGADOR [2007]
- MY GAME ABOUT ME: OLYMPIC CHALLENGE. NAVEGADOR [2008]
- TASHA'A GAME, NAVEGADOR [2008]
- KINECT PARTY, XBOX 360 [2012]
- AMNESIA FORTNIGHT 2012, PC [2012]
- HOST MASTER DEUX: QUEST FOR IDENTITY, NAVEGADOR [2013]
- DROPCHORD, PC, MÓVIL [2013]
- AUTONOMOUS, PC [2013]
- THE PLAYROOM: MY ALIEN BUDDY, PS4 [2013]
- HACK 'N' SLASH, PC [2014]
- COSTUME QUEST 2, VARIOS, [2014]
- AMNESIA FORTNIGHT 2014, PC [2014]
- DAY OF THE TENTACLE REMASTERED, VARIOS, [2016]
- HEADLANDER, VARIOS [2016]
- FULL THROTTLE REMASTERED, VARIOS [2017]
- RAD, VARIOS [2019]





DENTRO DE

NEO GEO

EL FUTURO ES AHORA

TEXTO DE NICK THORPE

CONOCIDA COMO EL ROLLS ROYCE DE LAS CONSOLAS Y ERIGIDA COMO EL CORAZÓN QUE BOMBEÓ EN EL INTERIOR DE LOS MUEBLES ARCADE DURANTE UNA DÉCADA, NEO GEO ES UNA PLATAFORMA CON LA QUE TODO RETRO GAMER DEBIERA ESTAR FAMILIARIZADO. CHARLAMOS CON DESARROLLADORES VETERANOS DE SNK PARA AVERIGUAR QUÉ MOVÍA SUS ENGRANAJES.



YASUYUKI•ODA

Oda es productor en SNK, y trabajó en las series de Neo Geo *Fatal Fury, Art of Fighting,* y *The King of Fighters.*

Muchas consolas han sido consideradas legendarias ¿pero cuántas merecen realmente ese reconocimiento? Podemos debatir los méritos de diversos sistemas, pero poca gente discutirá los de la Neo Geo de SNK. Aunque SNK ha hecho un gran trabajo manteniendo disponible el catálogo de Neo Geo, su nombre todavía es pronunciado con cierta reverencia dado el status que tuvo en su mejor momento. En los salones recreativos, Neo Geo MVS se convirtió en un inquilino habitual gracias a su potente hardware y su asequible modelo de distribución de juegos, pero la leyenda de Neo Geo se construyó alrededor del sistema doméstico, Neo Geo AES. Los jugadores que se hicieron con la consola de SNK no sufrieron conversiones inferiores de sus arcades favoritos, dado que la consola contenía exactamente el mismo hardware que la recreativa. Semejante poderío tenía un coste, y Neo Geo AES tenía el precio de un artículo de lujo, hasta el punto en que simplemente ver una ya era mucho pedir. Después de todo, ¿quién iba a pagar más de 100 euros por un solo juego? Nada similar había existido hasta entonces, y es bastante probable que nada similar vuelva a existir.

Para saber cómo nació el hardware de Neo Geo, antes debemos echar un vistazo a la relación de SNK con la industria de los recreativos. Durante los ochenta la compañía había formado una alianza con Alpha Denshi Corporation, más tarde conocida como ADK. Ambas desarrollaban juegos y diseñaban hardware. Esta fructífera colaboración dio como resultado juegos como *Time Soldiers* y *Gang Wars*, que para SNK supusieron un paso adelante en el uso del hardware. Durante años la compañía había utilizado placas arcade que dependían de las CPU de 8-bit Z80 de Zilog, pero su nueva tecnología introdujo las CPU de 16-bit 68000 de Motorola como procesador principal, con el Z80 relegado a la gestión de sonido, que por lo general provenía de un chip Yamaha. Esta era una configuración común en el mundo arcade, pero lo que no era tan habitual era la forma en que *Time Soldiers* y juegos posteriores dibujaban los gráficos, descartando ▶

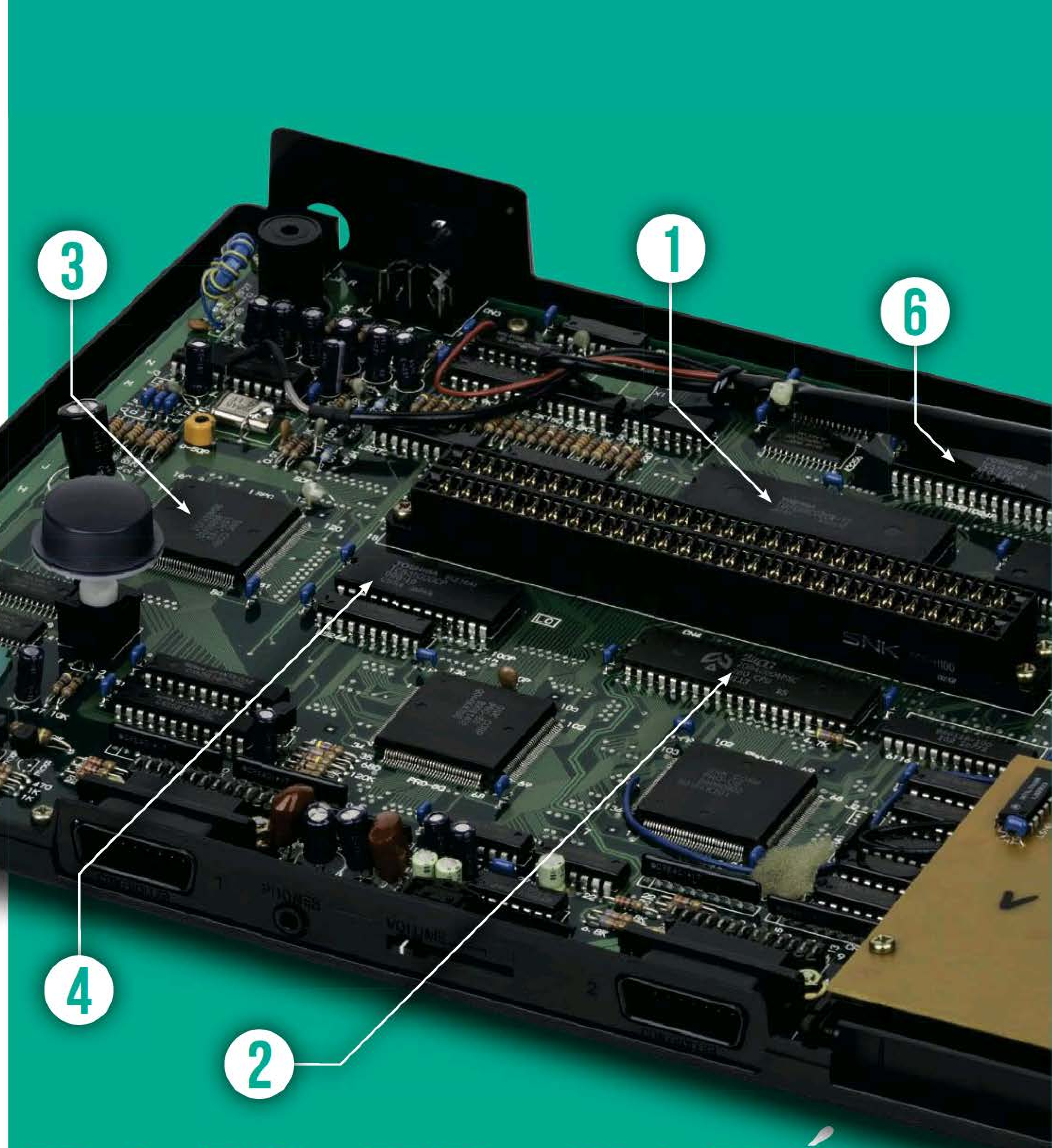


NOBUYUKI•KUROKI

Kuroki es director de juego a día de hoy, y fue artista en *Art of Fighting 2* y en *Garou: Mark of the Wolves.*



» [Neo Geo] A pesar de las posibilidades de escalado de sprites del sistema, *Riding Hero* es el único de ejemplo de juego de conducción con vista trasera en Neo Geo.





» [Neo Geo] En *The Ultimate 11* hay mucho que admirar, con montones de sprites, y un uso copioso del escalado.



» [Neo Geo] *League Bowling* permitía el juego multijugador entre distintas máquinas conectadas.



» [NG] Los sprites XXXL de *The Super Spy*, una de las primeras señas de identidad de Neo Geo.

BAJO·EL·CAPÓ

UN VISTAZO A LOS CHIPS QUE DAN VIDA A NEO GEO

1

CPU 68000

■ Esta CPU de 16-bit es un clásico de las décadas de los ochenta y los noventa, utilizada también, aunque a menor velocidad, en Atari ST, Amiga y Mega Drive. El diseño original fue de Motorola, pero SNK optó por la versión de otros fabricantes como Toshiba.

2

CPU Z80

■ El chip de 8-bits de Zilog se utilizaba como CPU principal en ZX Spectrum, Amstrad CPC y Master System. A finales de los ochenta se utilizaba para gestionar el sonido en consolas como Mega Drive, papel que también desempeña en Neo Geo.

3

LSPC-A0

■ Chip dedicado Line Sprite Processor que gestiona los gráficos. Esta es la primera generación, que posteriormente fue reemplazada por el LSPC2-A2. Después fue combinada en chips de vídeo "todo en uno" como Neo-GRC2 o NEO-GRZ.

4

000-L0

■ ROM que contiene la tabla con los valores de escalado de sprites. El LSPC la consulta al realizar operaciones de escalado. En sistemas posteriores como la placa MV1C MVS se encontraba integrada en una GPU todo en uno conocida como NEO-GRZ.

5

YM2610

■ Chip de sonido del sistema, fabricado por Yamaha. Al reducir costes, algunas versiones de MVS incluían un subsistema completo de audio en un solo chip, combinando el YM2610 con el Z80 y RAM en un contenedor llamado Neo-YSA2.



» [Neo Geo] Juegos como *Art of Fighting* necesitaban del escalado. Sin él los enormes personajes no tendrían apenas espacio para moverse.



▶ los tradicionales mapas de tiles en favor de las tiras de sprites. Tras esos éxitos, las dos compañías unieron fuerzas para evolucionar no solo el hardware, sino todo su modelo de negocio arcade. Neo Geo fue anunciada en un evento celebrado el 31 de enero de 1990 en Osaka, con una fecha de lanzamiento fijada en abril de 1990. La atracción principal era el Multi Video System, o MVS: una nueva placa arcade diseñada para seducir a los gerentes de salones recreativos preocupados por su presupuesto. En lugar de vender juegos como placas completas, SNK vendería placas MVS y distribuiría los juegos como cartuchos, ahorrando así mucho dinero a los propietarios. Además, los Sistemas MVS podrían albergar hasta seis cartuchos, incrementando así la cantidad de juegos que podrían ofrecer sin ocupar más espacio en la sala. El evento también sirvió para desvelar el Advanced Entertainment System, una versión en consola del hardware de Neo Geo que estaría únicamente disponible en alquiler. Utilizaría el mismo software, y una tarjeta de memoria extraíble permitiría guardar el progreso en el juego en el salón arcade y continuar en casa, o viceversa.

El hardware de Neo Geo era capaz de manipular sprites enormes y llevar a cabo un impresionante escalado de sprites, a la vez que reproducía música en alta calidad y abundantes clips de audio con voces reales, como quedó ya patente en sus primeros lanzamientos, títulos como *Nam-1975, Baseball Stars, Top Player's Golf* y *Magician Lord.* La única capacidad destacable que los competidores podían restregarle a SNK era la rotación de sprites, pero eso no restó impacto a la llegada de Neo Geo. Resultaba impresionante en los salones recreativos, y estaba claro que Neo Geo AES iba a suponer un gran paso al frente comparada con cualquier otra consola disponible, superando sin problemas a sistemas tan populares como Mega Drive y PC Engine. Lo cierto es que Neo Geo no está tan lejos de Mega Drive en términos de hardware, dado que Sega también diseñó su consola con su popular hardware recreativo como punto de partida. Ambas máquinas están alimentadas por las CPU 68000 de Motorola y Z80 de Zilog, aunque las de Neo Geo funcionan a mayor velocidad: 12 MHz y 4MHz respectivamente, frente a los 7,67 MHz y 3,57 MHz de Mega Drive. Ambos sistemas tienen 64 KB de RAM principal, pero Neo Geo cuenta con 84 KB de RAM de vídeo por los 64 KB de Mega Drive. Las mayores diferencias están en los chips de gráficos y sonido. Mientras Mega Drive utiliza el Yamaha YM2612 para el sonido, Neo Geo utiliza el más avanzado YM2610.

Pero el gran factor de diferenciación lo encontramos en el chip gráfico de Neo Geo, el Line Sprite Processor, una evolución de la tecnología de tiras de sprites utilizada en *Time Soldiers*. Muchas consolas y placas arcade utilizaban mapas de tiles como fondo, y estos tenían diferentes propiedades sobre los objetos en la capa de sprites. Por ejemplo, el escalado y la rotación del Modo 7 de SNES solo se aplica a una capa del fondo, y no puede aplicarse a sprites. Neo Geo tenía una capa de tiles en primer plano conocida como ▶

6

NEO-EPO

■ BIOS de la consola, una ROM que contiene todas las funciones básicas del sistema. Tanto los cartuchos AES como los MVS contienen exactamente el mismo código, y utilizan la BIOS para determinar el modo en que deben arrancar.



» Neo Geo AES fue la primera consola en utilizar tarjetas de memoria extraíbles, también compatibles con las placas MVS.

la capa Fix, que se muestra en primer plano y se utiliza para las barras de salud, número de créditos y similiares. Sin embargo, casi todo lo mostrado en pantalla es dibujado como un sprite, lo que significa que todo puede ser manipulado. Neo Geo podía dibujar un número considerable de sprites para su época, hasta 380 en pantalla en cualquier momento. También tiene unas considerables capacidades de color. Cada sprite puede utilizar una de las 256 paletas de 16 colores, permitiendo a los juegos mostrar hasta 3.840 colores en pantalla de un total de 65.536 colores. "Entonces utilizábamos *Art Box*, nuestra propia herramienta para el pixel art. La desarrollamos específicamente para hacer juegos de Neo Geo, así que por supuesto era muy práctica y fácil de utilizar", cuenta Nobuyuki Kuroki, un veterano artista de SNK cuyo trabajo incluye *Art of Fighting 2*, *Real Bout Fatal Fury* y *Garou: Mark of the Wolves*, así como tareas de dirección en *Samurai Shodown* (2019).

Lo que era inusual de Neo Geo era que definía los sprites en tiras verticales con una anchura fija de 16 píxeles con hasta 512 píxeles de altura, que podían ser unidas para formar grandes objetos móviles. Los grandes sprites eran una de las características definitorias de los primeros juegos de Neo Geo, aunque esto fue algo más difícil de conseguir de lo que pueda parecer. "Vale, entramos en territorio técnico, así que tened paciencia", empieza Kuroki. "Neo Geo era increíblemente eficaz mostrando sprites verticales gracias a su particular diseño y hardware. Los juegos de *Art of Fighting* muestran muy bien esta capacidad. Sin embargo era difícil trabajar con sprites horizontales, ya que un sprite solo podía alcanzar cierto tamaño antes de que un fenómeno conocido como 'sprite over' causase parpadeos en esa zona". Era el límite de 96 sprites por scanline, y cualquier cosa más allá de esa cifra no era dibujada. "La vara de Billy Kane y el puñetazo de remolino de Tung Fu Rue superaban ese límite, así que creamos sprites distintos para las manos y la punta de la vara y las mostrábamos al mismo tiempo", dice Kuroki, rememorando algunos ejemplos de la serie *Fatal Fury*. Esa no era la única barrera que encontraron los diseñadores de SNK con los sprites gigantes. "Era extremadamente difícil dibujar personajes grandes. Imagino que si *Art of Fighting* fuese redibujado en 4K, todos los artistas de SNK se verían obligados a dimitir", añade con una carcajada.

"TANTO THE KING OF FIGHTERS COMO KIZUNA ENCOUNTER COMPARTÍAN EL MISMO PROBLEMA, YA QUE TUVIERON QUE SER DISEÑADOS TENIENDO PRESENTE QUE LOS PERSONAJES DEL FONDO SUPONDRÍAN MENOS RECURSOS DISPONIBLES"
YASUYUKI•ODA

El limite horizontal de sprites demostró ser una limitación del sistema, con cada capa adicional de fondo añadiéndose a dicho límite. "Tanto *The King of Fighters* como *Kizuna Encounter* comparten el mismo problema, ya que tuvieron que ser diseñados teniendo presente que los personajes del fondo supondrían menos recursos disponibles", dice Yasuyuki Oda, que dibujó arte para juegos de Neo Geo como *Fatal Fury 3*, *Kizuna Encounter* y *The King of Fighters '95*, y más tarde fue director de *Real Bout Fatal Fury 2* y *Garou: Mark of the Wolves*. "*Kizuna Encounter*, con la posibilidad de cambiar de personaje al vuelo, fue increíblemente difícil de desarrollar para un hardware con poca memoria. Por cierto, la idea del sistema tag-team de *Kizuna Encounter* vino del wrestling profesional".

Otra técnica impresionante para manipular sprites en Neo Geo era el escalado: dado que todo es dibujado como sprites, el efecto podía utilizarse en toda la pantalla. "Utilizamos el escalado de sprites con fruición en *Art of Fighting* y *Samurai Shodown*", dice Kuroki. "La posibilidad de ampliar o reducir a los personajes dependiendo de la distancia entre ellos era algo novedoso y refrescante. Creo que muchos jugadores quedaron impresionados por esa transición rápida de sprites grandes a pequeños". El soporte de Neo Geo del escalado solo permitía que los sprites fuesen reducidos de tamaño, utilizando valores predefinidos que asegurasen que los píxeles siempre desaparecerían con cierto orden. Dado que no podía ampliar sprites, todos los gráficos debían ser dibujados a su tamaño máximo en pantalla, pero Kuroki asegura que "nunca consideré que su incapacidad para ampliar sprites fuese un problema". El escalado supuso desafíos mayores en lo que se refería a ciertos efectos. "El escalado no afecta al límite de sprites pero, en cuanto a *Art of Fighting*, superponíamos un sprite adicional sobre la cara de los personajes magullados. Después probábamos el zoom en ambos sentidos para asegurarnos de que ambos sprites estaban correctamente situados sobre su cara".



» [Neo Geo] A pesar de ser el juego de tamaño más reducido y el más simple, *Puzzled* ocupa 22 megabits.

Con el paso del tiempo, Neo Geo era más conocida por sus juegos de lucha ya que SNK se concentró en el género, y pronto dejó de ponerse el énfasis en esas capacidades distintivas. Si comparamos algo como *SNK Vs. Capcom: SVC Chaos* con un juego primerizo como *Art of Fighting*, encontraremos sprites más pequeños y la ausencia de escalado en el primero. Según afirma Oda, eso fue debido a la evolución que siguió el género de lucha. "Cuando hacíamos un juego, debíamos tomar en consideración tanto la eficiencia como la capacidad y la velocidad del juego. En un juego como este que cuenta con un estilo de juego bastante rápido, algunos jugadores podrían sentirse mareados ante los constantes cambios de zoom", explica. *Samurai Shodown* tenía un estilo de juego lento en comparación a *The King of Fighters 2003*, así que no le falta razón. Por otra parte, juegos como *Metal Slug* continuaron mostrando sprites gigantescos, y la serie *Samurai Shodown* mantuvo su efecto de escalado hasta el final.

El chip de sonido de Neo Geo, el Yamaha YM2610, era bastante versátil. Los músicos contaban con tres canales de onda cuadrada para efectos de sonido sencillos y cuatro canales de síntesis FM, pero lo que hizo destacar a Neo Geo fue su capacidad para utilizar multitud de samples ADPCM. Los primeros seis canales operaban con una entonación fija y un sample rate de 18.5 KHz, mientras que el séptimo podía reproducir samples de mayor calidad con una entonación variable. Esto permitía que el sistema reprodujese una variedad de sonidos sampleados



» [Neo Geo] *Fatal Fury* supuso todo un espaldarazo para SNK, y les puso en el camino de la especialización en los juegos de lucha.



» [Neo Geo] Series populares como *The King of Fighters* mantuvieron a Neo Geo hasta más allá de su décimo aniversario.



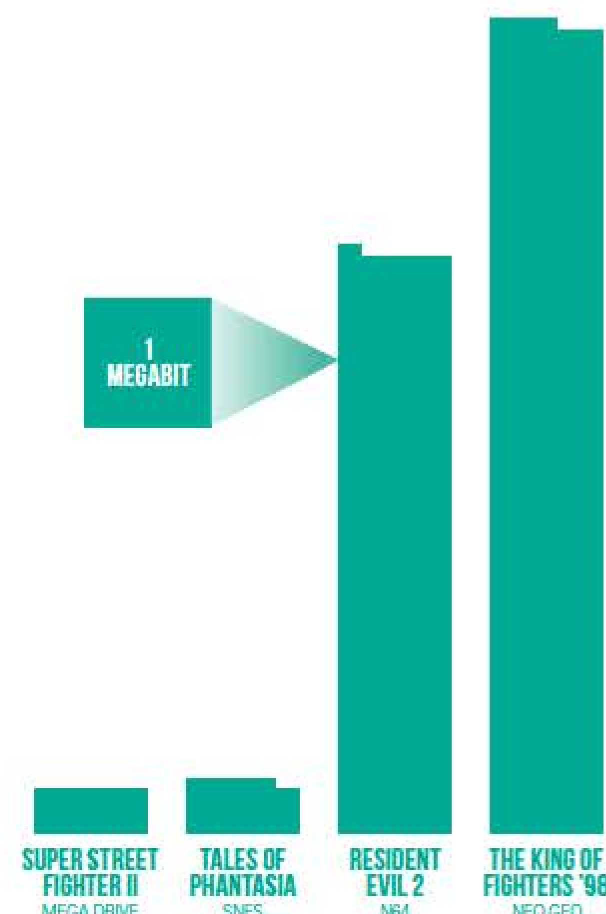
» [Neo Geo] Aquí tenemos el escalado del sistema en acción, reduciendo al colosal Earthquake al tamaño de un personaje de tamaño normal.

EL·TAMAÑO·IMPORTA

YA SABES QUE LOS CARTUCHOS DE NEO GEO SON GRANDES, ¿PERO CUÁNTO? AVERÍGUALO CON NUESTRAS ÚTILES GRÁFICAS

JUEGOS ENORMES

■ El cartucho oficial más grande de Mega Drive es *Super Street Fighter II* con 40 megabits en 1994, marca que fue superada en 1995 por SNES con los 48 megabits de *Tales of Phantasia*. A finales de 1995 Neo Geo ya superaba de largo los 100 megabits, con los 305 de *Pulstar* como mejor marca. Con la mayoría de las consolas usando el CD-ROM, solo N64 llevó los cartuchos a la nueva generación. Los más grandes, de 512 megabits, se utilizaron por primera vez con *Resident Evil 2* en 1999, cuando Neo Geo ya había alcanzado los 683 megabits con *The King of Fighters '98*. El venerable sistema de SNK recibió finalmente su cartucho más grande en 2003, con *The King of Fighters 2003* y sus 716 megabits.



SAMURAI SHODOWN

■ *Samurai Shodown* era un juego bastante grande con sus 118 megabits, y no era posible que las conversiones desarrolladas por Takara alcanzasen esa cantidad. La versión de SNES ascendía hasta los 32 megabits, un tamaño relativamente grande para la consola, pero incluía sprites pequeños y unas cuantas omisiones menores como la narración de la intro. Se dedicó mucho espacio a la inclusión de samples para música y voces. La versión para Mega Drive es todavía más pequeña con sus 24 Megabits, y pierde a Earthquake y su escenario, así como los gráficos de la intro y algunas voces, como el anuncio pre-combate con los nombres de los luchadores. Por contra, los sprites tienen un tamaño más cercano a los de Neo Geo.







LO·AUTÉNTICO

ALGUNOS JUGADORES OPTARON POR HIPOTECARSE PARA COMPRAR UNA NEO GEO AES EN LUGAR DE CONFORMARSE CON LOS PORTS PARA OTROS SISTEMAS

ART OF FIGHTING





SNES

» La consola de Nintendo ofrece una versión extraña del zoom, y unos sprites más pequeños.

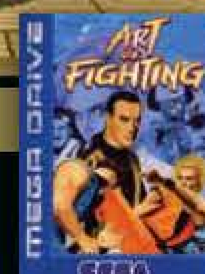




NEO GEO

» Neo Geo presenta unos sprites enormes, así como un llamativo zoom que permite dejar más espacio entre ambos luchadores.





MEGA DRIVE

» Zoom inexistente, y sprites pequeños. Los marcadores no tienen fondo como en SNES.

FATAL FURY





SNES

» Se tomaron algunas libertades artísticas con esos miembros del público sentados.





NEO GEO

» El colorido y el público hacen de Sound Beach una localización atractiva para la pelea entre Terry y Michael Max.





MEGA DRIVE

» Hay poco público, y parece que alguien ha podado las palmeras de la derecha.

SAMURAI SHODOWN





SNES

» Sin ignorar la perdida de detalle en los fondos, el mayor recorte fue el tamaño de los personajes.





NEO GEO

» Gran uso del color en el fondo, con un público, cielo y horizonte definidos y bien sombreados.





MEGA DRIVE

» El público sufre con la limitada paleta, y el barco de la derecha se ha simplificado notablemente.

simultáneamente, y los primeros juegos de Neo Geo a menudo eran reconocidos por la gran cantidad de voces que contenían. Por descontado, incorporar voces en los juegos era algo en lo que SNK tenía mucha experiencia. "En el pasado éramos conocidos como 'la compañía que hizo cantar a un juego'. Algunos probablemente recordaran que eso tuvo que ver con la creación de *Psycho Soldier.* Así pues, no diría que fue nuestra principal meta, sino algo que surgió de forma natural", afirma Oda.

DIRÍA QUE LA GRAN VENTAJA DE USAR SAMPLES PCM FUE QUE PODÍAMOS GRABAR Y ALMACENAR UN MONTÓN DE VOCES
YASUYUKI•ODA

Crear sonido para ese chip suponía unos cuantos pasos. "Primero creábamos los datos MIDI. Para ello primero utilizábamos un secuenciador MIDI para MS-DOS como *ReComPoser*. Después grabábamos los instrumentos mediante el programa de PC *Sound Designer II* para obtener los datos PCM, y finalmente integrábamos las pistas utilizando un sampler creado para el chip YM2610 de Neo Geo", explica Oda. "El resultado final se secuenciaba en ADPCM, y por eso debíamos grabarlo primero en PC, para poder trasladar las necesarias comprobaciones de ecualización y volumen y saber cómo iba a sonar con exactitud".

El YM2610 de Neo Geo tenía dos canales FM menos que el YM2612 de Mega Drive, pero los canales ADPCM permitían un mayor uso de clips de voz y efectos instrumentales realistas, lo que suponía una gran diferencia. Es fácil detectar cuándo no se utilizaba, como en el caso del pobre *Legend of Success Joe*, que podría confundirse con un juego de Mega Drive en lo musical. Si se lo enfrentaba al chip de sonido diseñado por Sony de SNES, Neo Geo contaba con menos canales para samples digitales, y no podía cambiar la entonación de los samples en la mayoría de ellos como SNES. Así pues los samples se almacenan con distintas entonaciones en los juegos de Neo Geo, ocupando más espacio en el cartucho. A su vez, los canales FM y de onda cuadrada proporcionan a Neo Geo una mayor profundidad de sonido. Aunque la posibilidad de utilizar sonido sampleado era un gran recurso, tenía limitaciones. "Diría que una gran ventaja de poder utilizar samples PCP fue que podíamos grabar y guardar un montón de voces de personajes", dice Oda. "En lo que se refería a la música, por otra podíamos lograr pistas con sonido tocando los samples PCM de guitarra y batería a la vez. Sin embargo, supondría demasiados samples crear la música utilizando únicamente PCM. Así que desarrollamos un método para colocar los samples FM sintetizados, que podíamos editar con libertad, por encima de los samples PCM, para conseguir un mayor rango de profundidad". También era posible utilizar los canales PCM para crear una música inconcebible en otras consolas. Un gran ejemplo es *Street Hoop*, de Data East, que presenta sonidos realistas de instrumentos e incluso voces en su música de fondo.

Por supuesto, una de las razones por las que esto era posible era porque los cartuchos de Neo Geo eran enormes, y no nos referimos solo a la apariencia física de esas bestias de doble placa, que recordaban a las cintas VHS en su forma y tamaño. El sistema estaba diseñado para cartuchos con una capacidad máxima de 330 megabits, como anunciaba la pantalla de inicio, y desde el principio la capacidad ROM de los juegos de Neo Geo dejó pequeña la de los cartuchos de las consolas estándar. En 1992 el sistema contó con sus primeros juegos por encima de los 100 megabits, que SNK anunciaba con la marca "The 100 Mega Shock!". En 1995 *Real Bout Fatal Fury* superó la marca de los 330 megabit, y a finales de los noventa SNK promocionaba sus cartuchos "Giga Power" de alta capacidad.



» [Neo Geo] La música de *Street Hoop* es célebre por utilizar la capacidad de Neo Geo para incorporar voces PCM.



» [Neo Geo] *Shock Troopers* a menudo utilizaba solo una capa de fondo, permitiendo un desmadre de acción frenética.

La MVS tuvo un gran impacto dado su modelo de distribución de software basado en los cartuchos y las placas multijuego La idea de vender una placa base independiente del juego no era novedosa, dado que Data East lo había intentado en 1980. Tampoco lo era el concepto de un mueble multijuego, porque Nintendo había reconvertido su hardware de NES para producir el sistema PlayChoice 10, y Sega hizo lo propio con la Mega-Tech, basada en Mega Drive. El éxito de Neo Geo se debió a que Alpha Denshi y SNK



» [Neo Geo] Con vistas a remediar los problemas de ralentización de *Metal Slug 2,* su actualización, *Metal Slug X,* incluía un motor de juego revisado.



» Los cartuchos de Neo Geo son muy grandes, y a diferencia de otros cartuchos estos incluyen dos PCB.



» [NG] El hermoso *Last Resort* fue uno de sus primeros shooters del sistema.



» [Neo Geo] Juegos tardíos como *SNK Vs Capcom SVC Chaos* se distribuyeron como placas "todo en uno" así como en cartuchos.



» La Neo Geo AES fue más popular en Japón, razón por la que los juegos japoneses suelen ser más baratos.



hicieron una aproximación al concepto en la dirección contraria. En vez de utilizar hardware popular de bajo coste y lanzarlo a un entorno arcade que ofrecía juegos tecnológicamente superiores, Neo Geo se construyó para impresionar en los salones recreativos y tuvo éxito, dado que era una de las mejores placas disponibles en 1990. Con el respaldo de juegos populares como *Baseball Stars*, *Fatal Fury* y *King of the Monsters*, el sistema pronto logró una amplía aceptación.

Se instalaron cerca de un millón de Neo Geo MVS en salones recreativos, una cifra sorprendente. Esto implicaba que el mercado doméstico era una preocupación secundaria, lo que no significa que Neo Geo AES no tuviese impacto: los jugadores estaban realmente encantados ante la perspectiva de jugar juegos de calidad de salón recreativo en sus casas. En el plazo de un año, la demanda de los jugadores convenció a SNK para que repensase su modelo de "solo alquiler" y lanzase la AES a la venta en 1991. La distribución internacional no tardó en llegar y, según datos de la revista *Consoles +*, se vendieron alrededor de 410.000 consolas Neo Geo AES antes de que esta fuese retirada en 1997, la mayoría de ellas a clientes japoneses. La compañía incluso intentó llevar el sistema a una audiencia más multitudinaria con la creación del hardware Neo Geo CD, y vendió 450.000 consolas en Japón, y 120.000 más en el resto del mundo.

A medida que avanzaban los noventa, el poderío de Neo Geo fue lógicamente superado, tanto en los salones recreativos como en los hogares. "Eso es algo que realmente nos preocupaba", comenta Kuroki. "Tenías hardware y consolas apareciendo en el mercado con un poder gráfico mucho mayor que Neo Geo, y algunas de ellas incluso utilizaban gráficos 3D". A medida que su plataforma envejecía, SNK se vio en la necesidad de ajustarse a las expectativas del nuevo mercado, especialmente cuando Hyper Neo Geo 64, con capacidades 3D, no consiguió arrancar. "Aunque las especificaciones de Neo Geo no cambiaron, el estudio que utilizábamos para el desarrollo de los juegos sí lo hizo con la utilización de Photoshop en *Garou: Mark of the Wolves* para lograr ese increíble efecto de degradación de color, mientras que los efectos del helicóptero en el escenario de Kevin y las campanas en el de Hotaru se crearon utilizando modelos 3D convertidos en sprites. Usábamos cualquier método a nuestro alcance para llevar el hardware al límite y contentar a los fans".

> **DURANTE EL APOGEO DE NEO GEO, SU MAYOR ATRACTIVO ERA SU CAPACIDAD PARA REPRODUCIR LOS MISMOS JUEGOS DE LOS SALONES ARCADE EN LA COMODIDAD DEL HOGAR**
> YASUYUKI•ODA

Esto también afectó a la producción de características específicas para AES. "Durante el apogeo de Neo Geo, el mayor atractivo era su capacidad para reproducir los mismos juegos de los salones arcade en la comodidad del hogar. Una vez que PlayStation y otras consolas llegaron al mercado, los jugadores tuvieron acceso a sistemas con especificaciones superiores a los arcade, y con más características de juego. Un simple port del arcade ya no iba a colar", recuerda Oda. El resultado fue que mientras los primeros juegos AES habían sido reproducciones de las versiones para salones recreativos, a partir de mediados de los noventa los juegos empezaron a incluir características habituales en los lanzamientos para el mercado doméstico, como modos de práctica y menús de opciones más completos. A pesar de la retirada del hardware en 1997, los jugadores continuaron optando por los cartuchos de Neo Geo en busca de una perfección arcade ante la que incluso PlayStation y Saturn a menudo se quedaban cortas, debido en buena medida a su RAM limitada.

Una área en la que el sistema empezó a resentirse durante sus últimos años fue en la potencia de su CPU. En juegos como *Twinkle Star Sprites* y *Metal*

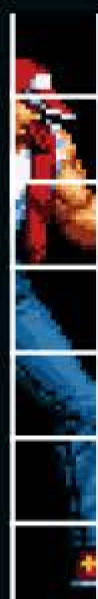


SPRITE•NIGHT

ASÍ MANEJABA LOS SPRITES EL HARDWARE DE NEO GEO

SPRITE

El elemento básico de un sprite de Neo Geo es un tile de 16 píxeles de alto por 16 de ancho. Pueden invertirse en vertical y en horizontal. Un sprite es una tira de hasta 32 tiles (512 píxeles). Cada uno de ellos puede utilizar una de las 256 paletas de 16 colores.



LINKED SPRITE

Al declarar un "bit pegajoso" es posible enlazar múltiples sprites para crear grandes objetos, guiados por el sprite más a la izquierda. Estos heredan la altura y el escalado vertical del sprite original, lo que puede suponer el uso de tiles vacíos.



SPRITE OVER

Neo Geo puede dibujar 1536 píxeles por scanline. Cada píxel de un sprite debe ser dibujado, sin importar que esté detrás de otro sprite, que sea transparente, o que sea ignorado debido al escalado, con un límite de 96 sprites por scanline.



Slug 2 había muchas ralentizaciones porque el 68000 sufría para mantener el ritmo de la acción en pantalla.

Podía solucionarse optimizando cuidadosamente el código, como demostró *Metal Slug X*. "Cada nuevo título nos daba una mejor comprensión de las limitaciones del hardware. Nos encaminaba hacia la forma en que desarrollaríamos el siguiente juego, así que se podría decir que cada juego llevaba el sistema al límite", afirma Oda. Nos intriga saber qué títulos destacaría, al margen de los juegos de lucha en los que trabajó. "El impresionante catálogo de shooters", responde. "Dos que realmente destacaron fueron *Last Resort* y *Pulstar*, ambos reconocidos como obras maestras del género".

Incluso máquinas legendarias como Neo Geo alcanzan el final de su vida, y el destino del hardware parecía sellado cuando una desastrosa compra, por parte del fabricante de pachinkos Aruze, provocó que SNK se declarase en bancarrota en 2001. Pero Neo Geo se resistió a desaparecer. Una compañía llamada Playmore, fundada por Eikichi Kawasaki, a su vez fundador de SNK, adquirió la propiedad intelectual y continuó desarrollando juegos de Neo Geo para AES y MVS. Así continuó hasta 2004, cuando SNK optó por el sistema, basado en Dreamcast, Sammy Atomiswave tras el lanzamiento de *Samurai Shodown V Special*. Después de 14 años era el movimiento apropiado: SNK Playmore debía dejar atrás el pirateo salvaje que había plagado la MVS durante sus últimos años, y así sus desarrolladores serían libres para explorar el potencial de un hardware más moderno.

El lugar de Neo Geo en la historia del videojuego es indiscutible, con un gran legado de juegos fantásticos y una nutrida escena coleccionista dispuesta a gastar un gritón de dólares. "Es una locura echar la vista atrás a 30 años de Neo Geo, pero una de las cosas que destacaría es que en ese periodo pudimos crear muchos títulos populares y personajes que incluso hoy día los fans quieren ver explorados en profundidad y expandidos", dice Oda. "La historia particular de Neo Geo, que se construyó sobre el éxito y los seguidores que lo hicieron posible, es lo que realmente hace que destaque entre otras consolas". Así es: hay algo especial en Neo Geo, no importa de qué forma lo experimentes. Y ahora, ¿quién se apunta a una partida de *Windjammers*?

AUTO ANIMATION



El hardware de vídeo de Neo Geo es capaz de animar pequeños loops de 4 u 8 frames como estos salarymen animando sin intervención de la CPU. Cada sprite auto-animado se anima a la mima velocidad, definida por el programador.

CD-ROMÁNTICOS

CÓMO EL INTENTO DE SNK DE AMPLIAR SU PÚBLICO SE VIO ENTORPECIDO POR PROBLEMAS TÉCNICOS

La gran capacidad del CD-ROM hacía salivar a cualquier desarrollador de los 90, y SNK tenía razones para entusiasmarse: el coste de los cartuchos implicaba que Neo Geo AES nunca podría tener un precio popular. El CD-ROM no solo podía contener los datos de los juegos más grandes de Neo Geo, sino que ofrecía espacio de sobra para bandas sonoras mejoradas. Así, SNK presentó Neo Geo CD en 1994.

Las limitaciones propias del formato CD-ROM tuvieron cierto impacto en la experiencia. Neo Geo MVS y AES disponían de un acceso muy rápido a los datos, y necesitaban muy poca memoria RAM ya que se podía acceder a los datos gráficos según fuese necesario. Eso no era posible con la lentitud en la búsqueda y carga de datos de los CD-ROM, por lo que SNK dotó a NeoGeo CD con 7 Megabytes de RAM, una cantidad enorme para la época, superando la que equiparon Saturn y PlayStation ese mismo año. Para ahorrar costes optaron por una unidad CD-ROM estándar, en lugar de las de doble velocidad que utilizaban las otras consolas. Con un montón de RAM y una unidad de disco lenta para alimentarla, los tiempos de carga eran considerables. La NeoGeo CDZ de doble velocidad se presentó como solución en 1995, pero solo se vendió en Japón. A medida que el tamaño de los juegos aumentaba, estos necesitaban cargar con más frecuencia. Era una dolorosa evidencia en lanzamientos tardíos del género de lucha, ya que suponía largas esperas entre combates. Ciertos juegos sufrieron recortes en el tamaño de algunos sprites y en las animaciones.

Pero, aunque no sea la mejor forma de disfrutar algunos de los juegos de lucha más populares, Neo Geo CD proporciona una buena experiencia con algunos de los juegos más antiguos, ya que muchos tienen un tamaño lo bastante reducido como para caber por completo en la RAM, por lo que solo necesitan cargar una vez. Adicionalmente algunas de las conversiones de Neo Geo CD tienen algunas características exclusivas que bien merecen una oportunidad.



» Existen tres modelos de Neo Geo CD, pero solo este modelo de carga superior estuvo disponible en occidente.

EL REGRESO DEL ROLLS ROYCE DE LAS CONSOLAS

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE SNES Y MEGA DRIVE SE PELEABAN POR LLEVARSE EL MAYOR TROZO DEL PASTEL, PERO LA MÁQUINA MÁS POTENTE ERA LA NEO GEO DE SNK, INALCANZABLE PARA LA MAYORÍA DE LOS BOLSILLOS. AUNQUE PAREZCA MENTIRA, EN PLENO SIGLO XXI SE SIGUEN REALIZANDO AUTÉNTICAS MARAVILLAS PARA ESTA CONSOLA DE 16 BITS QUE NUNCA TUVO RIVAL

TEXTO DE ATILA MERINO

Mientras Sega y Nintendo mantenían una batalla sin cuartel por ver cual de sus consolas era la mejor del mercado, SNK reinaba desde las alturas con su poderosa Neo Geo, una consola de 16 bits cuyos juegos eran clavados a los de recreativa.

Con un catálogo de juegos impresionante en el que imperaban géneros más variados de lo que puede parecer, el Rolls-Royce de las consolas (apodo excelentemente escogido por su precio, color y elegancia) contó con juegos comerciales hasta el año 2000, lo que significa que estuvo compitiendo con consolas mucho más potentes durante años y que coincidió con consolas de 128 bits, como PlayStation 2 y Dreamcast. Diez años repletos de éxitos que aún hoy día siguen siendo espectaculares.

Sin embargo, la muerte comercial de la preciada consola de SNK en 2001 no supuso el final de la producción de videojuegos para ella, ya que, como en casi todas las consolas, Neo Geo también cuenta con numerosos fans que, de manera amateur, han ido desarrollando nuevos videojuegos para ella de manera homebrew, con mayor o menor fortuna.

Como suele pasar en casi todos los sistemas retro que se retoman, las primeras producciones surgidas en el siglo XXI para la Neo Geo eran simples pruebas técnicas que servían de aprendizaje para sus autores y que no lograban alcanzar la calidad mínima exigida para una consola de esta potencia técnica.

Uno de los primeros juegos en aparecer, justo cuando Neo Geo ya daba sus últimos coletazos comerciales, fue *Digger Man*, del estadounidense Kyle Hodgetts. Este juego, publicado en el año 2000, era un clon del mítico *Boulder Dash* desarrollado por First Star Software en 1984. Aunque la jugabilidad se mantenía prácticamente intacta, gráficamente era más propio de una consola de 8 bits, por lo que quedaba muy lejos de lo que se esperaba de la consola de SNK, acostumbrada a arroyar con sus gráficos.

Dos años después, en 2002, el alemán Blastar se estrenaba con *Neo No Panepon*, un puzle estilo



» [Neo Geo] *Codename: Blut Angel* de Blastar pinta bien, pero al jugarlo se diluye.



» [Neo Geo] *Digger Man*, un clon de *Boulder Dash*, fue el primer juego homebrew de NEO GEO.



» [Neo Geo] *Frog Feast*, de RasterSoft, apareció en 2005, aunque parezca un juego de la generación de Master System.



» [Neo Geo] Con *Neo No Panepon* de 2002, Blastar aprendió a programar en la potente consola de SNK.



» [Neo Geo] *Poker Night* fue el primer intento de Jeff Kurtz para crear un juego de Neo Geo.



» [Neo Geo] *V-Liner*, publicado en 2001 por BrezzaSoft, estaba a medio camino entre la etapa comercial y la homebrew.

Columns que sirvió a su autor para aprender a programar en esta consola, aunque técnicamente era claramente insuficiente para destacar en esos primeros años de experimentación. Si avanzamos un poco más, hasta el año 2003, veremos que otro estadounidense, Jeff Kurtz, bajo el grupo Neobitz, inició su andadura en Neo Geo con *Poker Night*, un feo juego de cartas que no tenía sentido en la consola de 16 bits, aunque en 2004 publicó *Columns*, una adaptación perfecta del popular juego de Sega que se hizo mundialmente famoso gracias a su versión para Mega Drive. En esta ocasión, era un port de la recreativa que apareció en 1990 bajo la placa Sega System C-2, aunque obviamente no parecía un juego de la altura de la consola de SNK a pesar de su gran adicción.

Saltamos hasta 2005, igual que el protagonista del siguiente juego, *Frog Feast*, publicado por los estadounidenses RasterSoft. Otra decepción para los fans de Neo Geo, que vieron como ese mismo año se publicaban dos trabajos más del alemán Blastar: *Neo Puzzle League*, un clon de *Tetris*, y *Jonas Indiana and the Lost Temple of Ra*. Desgraciadamente, ambos eran juegos que no hacían justicia al sistema.

Por fin, el año 2006 supuso un punto y aparte en la producción de videojuegos para Neo Geo, no sin antes conocer el matamarcianos *Codename: Blut Engel* de Blastar que, aunque tenía buen aspecto, pronto nos dábamos cuenta de que no era oro todo lo que relucía. El verdadero cambio se produjo cuando el grupo alemán NG:Dev.Team entró en escena, sacando al mercado el que había sido el mejor juego de Neo Geo, con diferencia, hasta la fecha, *Last Hope*, un shoot'em-up que estaba muy cerca de parecer un desarrollo profesional y que en 2009 recibió una versión mejorada llamada *Last Hope: Pink Bullets*.

Ahora que se había demostrado que había gente capaz de crear juegos parecidos a los de la etapa comercial de Neo Geo, empezaron a llegar los bombazos, como el arcade *Bang Bang Busters* de Neo Conception International en 2010 o un nuevo shoot'em-up del NG:Dev.Team llamado *Fast Striker*.

Para 2012, el prodigioso equipo alemán, cada vez más profesionalizado y con más talento entre sus filas, publicó *GunLord*, un espectacular juego de acción que recordaba al clásico *Turrican*. Por su parte, Neo

> LOS PRIMEROS AÑOS DEL DESARROLLO HOMEBREW PARA NEO GEO ESTÁN LLENOS DE JUEGOS DE PUZLE, CARTAS O INTELIGENCIA QUE NADA TENÍAN QUE VER CON LAS PRESTACIONES TÉCNICAS DE LAS QUE HACÍA GALA LA CONSOLA DE SNK

Conception International contraatacaba con *Treasure of the Caribbean*, un bonito puzle tipo *Columns* que, ahora sí, daba la talla en los circuitos de la Neo Geo.

Llegados al año 2013, el NG:Dev.Team ya le había cogido la gracia a desarrollar matamarcianos, así que volvió a publicar otro bajo el nombre de *Neo XYX*, esta vez con un scroll vertical y un apartado gráfico sobrecogedor. Y en 2014 regresó Neobitz después de muchos años, publicando uno de los juegos más atractivos del sistema y dando un salto descomunal respecto a sus anteriores obras: *Knight's Chance*, un compendio de minijuegos cuyo apartado gráfico era sobresaliente. Por supuesto, NG:Dev.Team sacó su nuevo matamarcianos: *Razion*.

La última producción del grupo alemán se publicó en 20198 bajo el nombre de *Kraut Buster*, aunque poco a poco se han ido uniendo nuevos grupos.



» [Neo Geo] *Treasure of the Caribbean* es mucho más divertido en multijugador.

IMPRESCINDIBLES

LOS 8 JUEGOS DEL SIGLO XXI QUE NO TE PUEDES PERDER




LAST HOPE

■ 2006 ■ NG:Dev.Team

El juego con el que se estrenó el grupo alemán NG:Dev.Team en la escena homebrew de Neo Geo supuso un cambio brutal respecto a lo visto en los años previos, pues contaba con unos gráficos y una banda sonora más parecidos a lo que exigía la consola de SNK. En forma de shoot'em-up, uno de los géneros más icónicos de Neo Geo, *Last Hope* nos ponía a los mandos de una nave a lo largo de seis niveles de scroll horizontal, cuya inspiración más evidente es el *R-Type* de Irem. En los 186 Megabits que ocupa el juego, nos encontraremos con centenares de enemigos y escenarios dibujados a mano. Tres años después, apareció una versión mejorada con balas rosas llamada *Pink Bullets*.




FAST STRIKER

■ 2010 ■ NG:Dev.Team

Tras el éxito de *Last Hope*, el NG:Dev.Team no quiso complicarse la vida y apostó por otro shoot'em-up, esta vez con scroll vertical y mucho más espectacular que su antecesor. *Fast Striker* no es un juego con argumento, sino que está principalmente enfocado a lograr la mayor puntuación posible en cada una de sus fases. Se trata de un frenético matamarcianos en el que nos vendrán proyectiles enemigos por todos lados, así como gigantescos jefes de fin de nivel. *Fast Striker* se convirtió en el juego con mayor cantidad de memoria lanzado hasta la fecha en la Neo Geo, con un total de 1560 Megabits, como demuestran su impresionante apartado gráfico y una banda sonora alucinante.




BANG BANG BUSTERS

■ 2010 ■ Neo Conception International

El caso de *Bang Bang Busters* es un poco particular, pues se trata de un juego que fue concebido originalmente por Visco en 1994 con tal de publicarlo en la Neo Geo aquel mismo año, aunque finalmente no pudo ser, ni en ese momento, ni en una segunda intentona en el 2000. Finalmente, los franceses Neo Conception International compraron los derechos del juego en 2010 y, tras finalizar su desarrollo, lo publicaron ese mismo año. *Bang Bang Busters* es un arcade de plataformas de pantalla estática que recuerda a clásicos como *Snow Bros* (Toaplan, 1990) o *Bubble Bobble* (Taito, 1986). Gráficamente es muy bonito y cuenta con unas melodías realmente simpáticas que amenizan la partida.




GUN LORD

■ 2012 ■ NG:Dev.Team

No solo de matamarcianos vive el NG:Dev.Team, como demostró con *Gun Lord* dos años después de su anterior juego. De esta manera nos hicieron saber que eran capaces de desenvolverse con soltura en cualquier género que se propusieran. *Gun Lord* es un juego de acción inspirado en el mítico *Turrican*, con enormes escenarios por los que desplazarnos y montones de armas que utilizar. Se trataba de la secuela directa de *Last Hope* y su argumento empezaba justo donde acababa este. Con sus 624 Megabits de capacidad, *Gun Lord* se convirtió rápidamente en el mejor videojuego publicado por el equipo germano, que ya era capaz de equipararse en calidad a los juegos comerciales.





NEO XYX

■ 2013 ■ NG:Dev.Team

Conocedores del gran talento que atesoraban en el género del shoot'em-up, el NG:Dev.Team volvió a desarrollar un nuevo matamarcianos, en esta ocasión con el logro de convertirse en el primer juego en la historia de Neo Geo en contar con un scroll vertical real, aunque también se nos daba la opción de verlo en horizontal. *Neo XYX* cuenta con 264 Megabits y seis fases, mostrando un bonito apartado gráfico mucho más cercano a los clásicos de recreativas de finales de los años ochenta y principios de los noventa. Quizás el mayor defecto de *Neo XYX* sea que no haya power-ups y no podamos cambiar de arma, aunque su banda sonora es de lo mejor que han hecho estos chicos.





RAZION

■ 2014 ■ NG:Dev.Team

Tras tres enormes shoot'em up desarrollados con anterioridad por el NG:Dev.Team, quedaba bastante claro que se trataba de su género favorito, pero aún quisieron volver a demostrarlo con *Razion*, que regresaba un poco a los orígenes del grupo, creando un matamarcianos del estilo de *Last Hope*, con el mismo scroll horizontal, pero mucho más pulido a nivel técnico. De nuevo se alcanzaron los 1560 Megabits de capacidad, lo que les permitió crear unos gráficos renderizados maravillosos y una banda sonora capaz de ponernos los pelos de punta. A lo largo de sus seis fases, *Razion* superó en todos los aspectos a los otros matamarcianos de la compañía y los situó en la cima.





KNIGHT'S CHANCE

■ 2014 ■ Neobitz

Viendo los primeros juegos de Jeff Kurtz (líder de Neobitz) para Neo Geo, jamás se nos habría pasado por la cabeza que sería capaz de desarrollar un juego de la talla de *Knight's Chance*, pero el caso es que este juego, que mezcla las cartas de póquer con diversos minijuegos es, por derecho propio, una de las mejores obras actuales de Neo Geo. Con un genial apartado gráfico creado por Tim Johnson y una preciosa ambientación medieval, podremos participar en cuatro minijuegos de azar: dos de cartas, uno de dados y otro de asociación de iconos. Aunque no es uno de los géneros más divertidos que existen, es muy adictivo y su apartado gráfico te enamorará.





KRAUT BUSTER

■ 2019 ■ NG:Dev.Team

Tuvieron que pasar cinco largos años para que el último juego del NG:Dev.Team hasta la fecha viera la luz, y es que la ambición que mostraron desde el primer momento en que fue anunciado *Kraut Buster* no ha sido igualada jamás en ningún desarrollo homebrew. Dejando de lado los matamarcianos que les habían hecho tan famosos, se pusieron manos a la obra con una obra titánica que está claramente inspirada en la imprescindible saga *Metal Slug* que triunfó en Neo Geo durante tantos años. *Kraut Buster* es un juego de aspecto totalmente profesional que está al nivel de los mejores *Metal Slug*. Sus 808 Megabits albergan un run 'n gun que es, sin duda, el mejor juego homebrew de Neo Geo.

LA GUÍA DEFINITIVA

SKIES OF ARCADIA

Navegando hacia un nuevo y aguerrido mundo de carismáticos piratas del aire, este juego de rol elevó a SEGA a los cielos con un título muy ambicioso y optimista.

Texto de Alan Wen

Desde *Phantasy Star* hasta la serie *Shining*, SEGA facturó un buen número de RPG. Lamentablemente muchos no salieron de Japón, algo que la aparición de *Final Fantasy VII* iba a revertir, colocando los RPG japoneses en el mapa. Dreamcast ofrecía, en aquel momento, la oportunidad perfecta para corregir ese rumbo. La consola estaba llena de innovación, gracias a un Yu Suzuki creando un género completamente nuevo con *Shenmue* o a la evolución de *Phantasy Star* como juego de rol en línea, pero aun así la consola necesitaba un juego de rol tradicional que pudiera rivalizar con SquareSoft y sus historias épicas, personajes inolvidables y batallas estilosas.

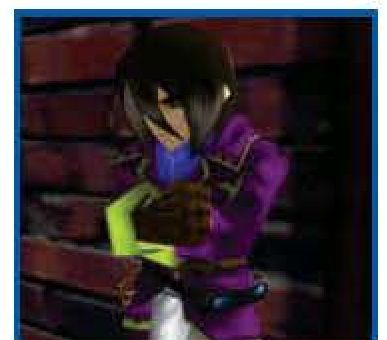
» [Dreamcast] Los almirantes del Imperio Valuan son un grupo fascinante. Algunos tienen intenciones honorables y otros son unos verdaderos psicópatas.



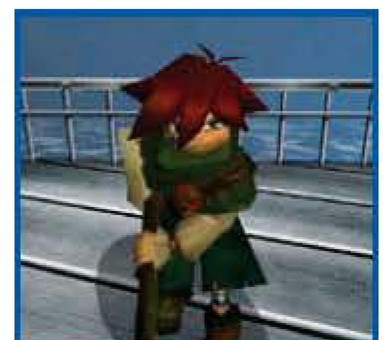
¿Por qué no encargárselo a la nueva división de Sega, Overworks, dirigida por la veterana Rieko Kodama, la "primera dama de los juegos de rol", que había sido directora de *Phantasy Star IV* en Mega Drive y de *Magic Knight Rayearth* en Saturn? En lugar de revivir una vieja franquicia, *Skies Of Arcadia* (o *Eternal Arcadia*, como se conoce en Japón) era un mundo de fantasía completamente original, con islas flotantes y aeronaves inspiradas tanto en la era del descubrimiento en la Europa del siglo XVII como en *El castillo en el cielo*, de Studio Ghibli.

También fue una muestra del avanzado poder tecnológico de Dreamcast, un salto tremendo desde la anterior generación, donde los desarrolladores japoneses aún eran nuevos en los gráficos 3D y dependían, en gran medida, de las imágenes CGI. La historia seguirá recayendo en una gran cantidad de texto, con algunas voces ocasionales, pero ahora íbamos a poder ver claramente las emociones de los personajes a través de sus expresiones faciales, en este caso inspiradas en el anime.

La historia y la estructura son tan tradicionales como cabría esperar en el género: hay una trama central que implica la búsqueda de legendarios cristales de poder, un imperio megalómano y malvado y un pueblo antiguo con conocimientos sobre armas secretas de destrucción masiva. El sistema de batalla también se basa en los tradicionales turnos y depende de una tasa de encuentros aleatorios bastante alta y necesaria para ganar experiencia y subir de nivel. ▶



» [Dreamcast] Lawrence es inquietante. Se unirá a tu tripulación por un módico precio.



» [Dreamcast] Marco es el primero de los muchos grumetes que se unirán a ti.



» [DC] Las ubicaciones son llamativas, diversas y fascinantes.



» [DC] Los súper movimientos de Aika son una buena forma de superar rápidamente las batallas aleatorias.



» [Dreamcast] Tu grupo puede moverse para atacar, pero desafortunadamente su posición es algo que controlas poco.

Piratas Azules Para Siempre

Nuestros adorables bandidos



Vyse

■ Lleno de carisma y optimismo, Vyse es un líder natural, ansioso por convertirse en el capitán de su propio barco para navegar hacia el horizonte. Una vez que pone el ojo (o su lente) en un objetivo no hay forma de evitar que acabe llevando a cabo su misión.



Aika

■ Vieja amiga de la infancia de Vyse y su socia pirata del cielo, Aika es una pelirroja interesante. Sus movimientos basados en el fuego son útiles contra múltiples enemigos y su contagiosa energía levanta el ánimo de toda la tripulación. No esperes que se contenga en la batalla o contra los envites de los personajes más desagradables.



Fina

■ La misteriosa Silvite está decidida a recuperar los poderosos cristales lunares aunque es algo inexperta en la batalla, tras haberse criado en soledad. Después de ser rescatada por Vyse y Aika se convierte en un miembro central del grupo. Le acompaña un simpático amigo que cambia de forma, Cupil, el cual lucha junto a ella.



Drachma

■ El capitán del Little Jack puede ser un viejo gruñón, pero bajo su duro brazo mecánico se esconde un pasado muy trágico. Su actitud es muy cambiante y descoloca muchas veces a Vyse y Aika con sus rescates y abandonos. Está empeñado en cazar a la ballena Rhaknam.

Seleccionar las acciones de cada uno de los miembros del equipo antes de que comience la pelea puede parecer hoy un sistema muy lento, sin una dinámica parecida al Active Time Battle de *Final Fantasy*. También hay magia, la cual puedes aprender al unir piedras lunares de diferentes colores con tus armas, pero además de aprender a curar y a revivir a aliados, todo queda un poco obsoleto en comparación con los súper movimientos únicos de cada personaje. Sin embargo, estos requieren enfoque, que se obtienen seleccionándolo en cada turno, lo que prolonga la duración de las batallas si queremos usarlos con frecuencia. Las batallas de barcos son un poco más interesantes, ya que tienen escenas cinematográficas muy bonitas cuando los barcos se persiguen y se rodean entre sí, antes de disparar sus cañones y torpedos. Pero dejando la teatralidad a un lado, seguimos teniendo batallas por turnos uno contra uno algo lentas, aunque su sistema de cuadrícula táctica te da pistas sobre cuándo atacar o defenderte.

Sin embargo, hay mucho más en *Skies Of Arcadia*, detalles que lo convirtieron en un juego de rol distinto a sus contemporáneos. Encarnas a Vyse, un joven Bandido Azul, una facción de piratas del cielo que, como hacía Robin Hood, saquean los barcos imperiales para ayudar a los más necesitados. No se parece a otros jóvenes protagonistas de RPG de la época, ni al tipo silencioso de *Dragon Quest*, ni al personaje angustiado de *Final Fantasy*. Es, sin duda, uno de los personajes más agradables y carismáticos que jamás hayas conocido, ya que nunca se echa atrás cuando las cosas se ponen difíciles ("Imposible es solo una palabra para que la gente se sienta mejor cuando se rinde", declara en un momento concreto del juego) y su espíritu pionero y optimismo inquebrantable subraya el tema y el tono general de la trama.

Si bien los juegos de rol siempre han implicado viajar por mundos y mazmorras, *Skies Of Arcadia* aprovechaba explícitamente esa sensación de descubrimiento: el mapa del mundo en blanco se completaba lentamente a medida que continua-



» [Dreamcast] Los Gigas no son solo máquinas de matar, son también un ejercicio de diseño asombroso.



» [Dreamcast] Puedes convertir a Cupil en un arma muy destructiva, pero los turnos de Fina se emplean mejor ayudando a sus compañeros.



» [Dreamcast] Muchas búsquedas del tesoro no acaban como nuestros piratas esperarían…







Gilder

■ Este apuesto pistolero, muy amigo de las peleas, los tesoros y las chicas, es un pirata aéreo experimentado con una tripulación leal, que toma a Vyse bajo su protección como un hermano mayor. A pesar de sus muchas aventuras, su único amor verdadero es su barco, el Claudia.

Enrique

■ En un intento por expiar los crímenes de su imperio, el príncipe de Valuan se une a los Bandidos Azules de Vyse. Puede parecer ingenuo e inútil para la navegación, pero tiene un fuerte sentido de la moral y el honor que otros nobles del Imperio parecen haber olvidado.

Clara

■ Te encuentras con otros Bandidos Azules durante tu aventura, pero ninguno te impresionará más que Clara. Navega con una tripulación conformada únicamente por mujeres, en un barco decorado como la suite de un hotel, persiguiendo a su amor Gilder a través de los cielos.



» [Dreamcast] Ira del Sable es el primer súper movimiento de Vyse y es tremendamente eficaz para terminar rápidamente una pelea.



» [DC] Hay momentos de ternura entre Vyse, Aika y Fina, pero su amistad es lo que más importa.



» [Dreamcast] ¿No puedes ayudar en la batalla? Aprovecha para ganar enfoque.



Volver a Navegar

Cómo el port para GameCube expandió los cielos

Después de que Sega abandonara el negocio de las consolas, muchas exclusivas de Dreamcast encontraron nueva vida en otras plataformas. Un port para PS2 fue abandonado cuando Overworks decidió enfocarse en una edición Director's Cut para GameCube, *Skies Of Arcadia Legends*.

El nuevo contenido incluía nuevos personajes como Doc y Maria o una nueva lente para Vyse, para capturar los peces Moonfish escondidos durante todo el juego. También hay nuevos descubrimientos y una lista de buscadores de recompensas del Gremio de Marineros, que ofrece una misión en la que tienes que cazar a un impostor que ha estado manchando la reputación de Vyse. El nuevo hardware también proporciona algunas mejoras técnicas, como la reducción del número de batallas aleatorias, a la vez que estas proporcionan más XP para compensar.

A simple vista, gráficamente son iguales, aunque hay una diferencia notable: el modelado de los personajes ahora incluye dedos en las manos. Por otro lado, *Legends* tiene un audio inferior debido a que la música se transfiere utilizando un motor diferente al de la versión Dreamcast. El resultado es que algunos instrumentos y efectos faltan o están mal simulados. Naturalmente, los elementos que hicieron uso de la VMU de Dreamcast se cambiaron, por lo que los chams ocultos y necesarios para potenciar a Cupil ahora tienen pistas visuales y de audio dentro del juego, y los minijuegos de Pinta se eliminaron totalmente.

También hubo planes para un port para PC que nunca se materializó. Con el vigésimo aniversario del juego, ¿podemos esperar un nuevo remaster? El programador del juego, Kenji Hiruta, ha expresado su opinión en redes sociales, señalando que le encantaría verlo. Por desgracia, la propia Sega no ha dicho (aún) nada.

El Mundo de Skies of Arcadia

La vida pirata, la vida mejor.



Bravuconadas

■ En varias ocasiones el juego te permite seleccionar qué debería decir Vyse. Responde con valentía y tu rango y reputación aumentará. Meterte en muchas peleas también ayudará a aumentar tu calificación, aunque huir con demasiada frecuencia la disminuirá.

Descubrimientos

■ Hay un buen número de secretos esperando ser descubiertos. Algunos se ven, otros se intuyen y otros son insondables. Vigila tu brújula o compra pistas del Gremio de Marineros para localizarlos todos. No te entretengas, que hay otros piratas a la búsqueda.





Oh, Mi Capitán!

■ Después de limpiar las cubiertas del Little Jack finalmente podrás pilotar tu propio barco, nada menos que un el nuevo buque insignia de Valuan, el Delphinus. Va armado con un poderoso cañón Moonstone y puedes elegir hasta tu propio estandarte.

Mejora Tu Barco

■ Podrás encontrar y comprar piezas para aumentar tu defensa y potencia de fuego, pero lo más importante son las actualizaciones, que te permiten atravesar arrecifes de piedra y un motor que te hará alcanzar nuevas alturas y profundidades.





» [Dreamcast] La búsqueda de cristales puede ser la misión más antigua que existe en los RPG, pero garantiza peleas épicas.



» [DC] Si bien las batallas navales se basan en turnos, el uso de una cuadrícula le aporta al juego un aire más táctico.



» [DC] La imaginación de Aika da como resultado ilustraciones muy divertidas de lo que se imagina que van a encontrar en su viaje.



» [Dreamcast] El cañón de piedra lunar del Delphinus es tan poderoso que querrás tener suficiente enfoque para activarlo.



La Tripulación

■ Querrás reunir una buena tripulación para mantener el barco en buen estado, desde cocineros hasta artilleros que mejorarán tus estadísticas o te otorgarán habilidades para las batallas navales. Reclutar a buenos tripulantes a veces requiere cumplir ciertas condiciones.

Construye Una Base

■ La isla Crescent se convierte en un lugar remoto e interesante para establecer una nueva base para los Bandidos Azules de Vyse. Necesitarás mucho oro, pero después tendrás nuevas casas, tiendas y una excelente sala de reuniones para tu equipo.





Lucha por el Tesoro

■ Además de encontrar cristales lunares, también te encontrarás con tesoros raros en cada mazmorra, aunque primero tendrás que luchar contra un enemigo muy molesto llamado Zivilyn Bane, que puede golpear bastante fuerte. Esos tesoros se venden a muy buen precio.

Pruebas De Pinta

■ Conocerás a Pinta al principio, en Sailor's Island. Este grumete no solo se convierte en miembro de la tripulación, sino que también tiene su propia historia. Se compone de algunos minijuegos cortos que se juegan en la VMU de Dreamcast y ofrecen ítems muy útiles para la historia.



bas con tu viaje. El mundo de Arcadia es casi análogo al nuestro. El verde continente de Ixa'Taka al oeste se inspira en las civilizaciones indígenas de las Américas, mientras que el continente aislado de Yafutoma, con su arquitectura, vestimenta y costumbres recuerda al este de Asia. Muchos de estos lugares son parte de la historia, pero también hay otras ciudades y mazmorras tremendamente detalladas en su mundo abierto en 3D, completamente navegable para que tu aeronave lo explore y encuentre muchos descubrimientos.

Al igual que cuando viajamos, es emocionante pisar tierra, pero los Bandidos Azules también buscan encontrar el mayor número de cristales lunares para evitar el despertar del poder destructivo de los Gigas. Eso requiere viajar a diferentes tierras y buscar ayuda de los lugareños. Este es un marcado contraste con los Valuan, que encarnan el colonialismo y el militarismo y no se detienen ante nada para subyugar a otras naciones en una búsqueda interminable de poder. Según avanza el juego Vyse se va haciendo un nombre en los cielos, pero a diferencia de otras muchas narrativas vistas en RPG donde la explicación significa dominio, en *Skies of Arcadia* hay un fuerte sentido del respeto y la cooperación con otras culturas.

Otro aspecto importante, probablemente atribuido a la participación de Kodama, es la relación de Vyse con sus dos amigas y miembros principales de la tripulación, Aika y Fina. Si bien son opuestas en apariencia y personalidad, son personajes muy bien escritos y equiparados con igualdad respecto al héroe, Vyse, en lugar de asignarles intereses románticos o convertirlas en damiselas en apuros. Es verdad que alguna vez te tocará rescatar a Fina, mientras que Aika será la protagonista de algunos sucesos espeluznantes. Sin embargo, en comparación con el triángulo amoroso de *FF VII* y otros tantos RPG que parecen simuladores de citas, *Skies Of Arcadia* todavía mantiene una de las representaciones más geniales de una relación platónica entre sus personajes masculinos y femeninos.



» [Dreamcast] Siempre es emocionante llegar a nuevas tierras, a pesar de que los lugareños no estén precisamente emocionados con tu llegada.



» [Dreamcast] Quien posee el cristal lunar controla el Gigas. No hay otra que ir tras su dueño.

Skies Of Arcadia se lanzó en octubre de 2000 con gran éxito de crítica. *GameSpot* elogió en su día su mundo como "uno de los más minuciosamente detallados jamás visto en un juego de rol", mientras que el juego todavía se cita hoy, por críticos y fans, como uno de sus favoritos para Dreamcast. Sin embargo, esto nunca se tradujo en un gran éxito comercial, algo que podría achacarse al fin de la propia Dreamcast. Para cuando el juego tuvo su lanzamiento PAL, en abril del año siguiente, Sega ya había declarado que saldría del negocio del hardware. Si fracasó en ventas no podemos culpar al equipo de desarrollo por soñar a lo grande y crear uno de los mundos más grandes vistos en cualquier juego de rol de aquel momento y con un protagonista tan inspirador como Vyse.

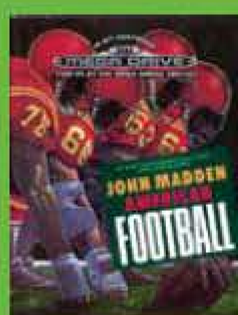
Quién sabe cómo le habría ido a Sega con un líder como él al timón, con el coraje y las ganas de soñar intactas. Overworks tendría otra oportunidad con su port para GameCube, a la vez que se rumoreaba una secuela que se diluyó cuando se destinó al equipo a trabajar en otra entrega de la serie *Sakura Wars* y acabar fusionada con otra división, WOW Entertainment. Con Vyse a los mandos no habría duda: *Skies Of Arcadia* sería hoy una serie de rol maravillosa, con un magnifico viaje inaugural en su haber. Aun así, aquella única entrega sigue siendo una joya de valor incalculable.

CÓMO SE HIZO

JOHN MADDEN FOOTBALL

Junto a Sonic, John Madden American Football se convirtió en el juego imprescindible de Mega Drive, atrayendo a toda una generación y marcando el comienzo de la era de las franquicias deportivas de éxito. Hoy, sus creadores nos cuentan cómo lo hicieron.

TEXTO DE DAVID JESUDASON



LOS DATOS

- » **PUBLICADO POR:** ELECTRONIC ARTS
- » **DESARROLLADOR:** ELECTRONIC ARTS
- » **LANZAMIENTO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE, SNES, AMIGA
- » **GÉNERO:** DEPORTIVO

La historia comienza en un tren de Amtrak que partió de Chicago en 1984. Al comentarista de la NFL, John Madden, le hablan de un proyecto de que llevaría su nombre y estaría basado en *Strat-O-Matic*, un juego de mesa de estadísticas de los de lápiz y papel creado en los años sesenta. Al fundador de Electronic Arts, Trip Hawkins, le encantó la versión de béisbol cuando era niño y su entusiasmo por adaptarlo al campo de fútbol virtual convenció al comentarista. Trip se bajó del tren con los desarrolladores de EA, Joe Ybarra y Robin Antonick, y fue a este último al que encargó la tarea de crear *John Madden Football* (1988) para Apple II, PC y Commodore 64 y 128.

Trip trabajó con Robin en el juego y se retrasó tanto que llegaron a conocerlo como "la locura de Trip" (Trip's Folly). Sin embargo, cuando finalmente se lanzó, el primer *Madden* fue un éxito... relativo, que ya ofrecía un catálogo bastante extenso de jugadas, casi todas tomadas prestadas del Playbook de entrenamiento de los Oakland Raiders que John Madden entregó a Trip en ese viaje en tren. Más tarde, aquel juego se convirtió en el centro de una pelea legal entre EA y Robin Antonick, cuando este último afirmó, sin éxito, que fue determinante en el desarrollo de los siguientes títulos de la franquicia. En realidad, *Madden* (1988) era un desarrollo limitado por la tecnología de la época, pero demostró que un juego de fútbol americano basado en estadísticas era posible si se podía formar un gran equipo alrededor.

"Hubo juegos deportivos antes de Electronic Arts", dice el ex director creativo de EA, Richard Hilleman, quien diseñó *John Madden Football* (1990). "Pero casi todos eran videojuegos que resultaron ser simples títulos deportivos. La mecánica no tenía mucho que ver con los deportes, y si sabías algo sobre él no te hacía mejor; a menudo te hacía peor. Esas fueron las cosas contra las que Trip se rebeló".

La recreación de la mecánica deportiva era algo en lo que Richard tenía mucha experiencia. Acababa de terminar el soberbio *500 Millas de Indianápolis*, para PC MS-DOS, que fue capaz de ofrecer la emoción de las carreras desde múltiples ángulos y repeticiones. Richard



MÁS DEL ESTUDIO

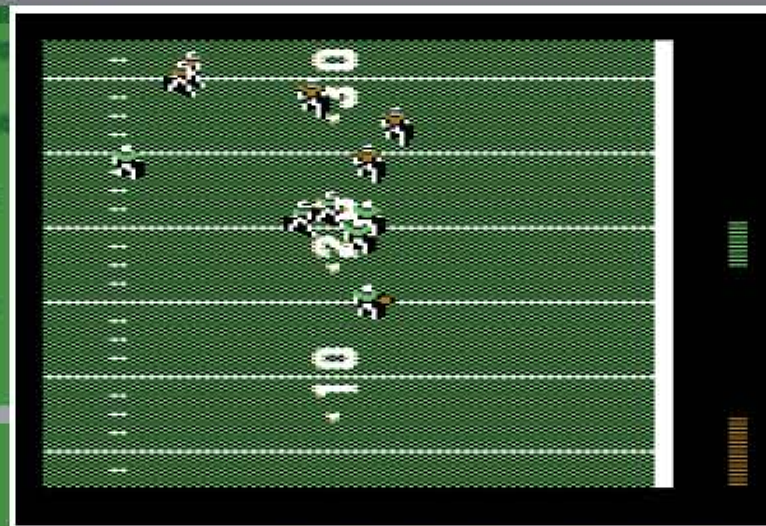
JOHN MADDEN FOOTBALL 92
SISTEMA: SNES, MEGA DRIVE
AÑO: 1991

EA HOCKEY / NHL HOCKEY (PANTALLA)
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1991

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1993



» [C64] Esta versión no contaba con licencia oficial de la NFL, pero se podían personalizar funciones, como el clima.


» [C64] *Madden* fue el primer juego de fútbol americano (inspirado en *Strat-O-Matic*) y conocido como "Trip's Folly".


» [Mega Drive] Richard valoraba mucho el trabajo de sonido de Rob Hubbard, que pensaba que cuanto más invertías mejor era.



» [Mega Drive] Uno de los éxitos de la franquicia de la NFL fue su regularidad, con *Madden 90* y todas sus continuaciones.

"MI GRAN CONTRIBUCIÓN AL JUEGO FUE QUERER HACER "ALGO GUAY": TENEMOS TRES BOTONES, VAMOS A USAR TRES BOTONES"

RICHARD HILLEMAN



ahora tenía la tarea de hacer un título de fútbol americano para Mega Drive que pudiera ofrecer la misma experiencia que *Indy 500*, pero sobre el césped en lugar del asfalto. No fue una tarea imposible, como lo demostró un juego de PC creado por Park Place Productions en 1989 llamado *ABC Monday Night Football (MNF).*

Aunque falló en la forma en que realizaba las jugadas, *MNF* tenía estrategias ofensivas y tuvo toda una serie de mejoras visuales muy interesantes. Así que Troy Lyndon de Park Place, Michael Knox y Scott Orr (quien también creó *Star Bowl Football* para Atari 400/800), y Jim Simmons, fueron reclutados por Richard. Su trabajo en *Madden*, que se lanzaría primero en Mega Drive, luego un año después en SNES y finalmente en Amiga en 1992, se acabaría convirtiendo en toda una leyenda. EA esperaba, en el mejor de los casos, vender 75.000 unidades pero las cifras, al final, multiplicaron por cinco esa cantidad.

"Tomé *Monday Night Football* y dije: 'Bueno, si desarrollamos ese juego, y sé cómo hacerlo, y es un 45% mejor, ya estaría bien", dice Richard con humildad. "Así que ese era mi objetivo: tomar *Monday Night Football* y terminarlo. Lo que conseguimos fue un videojuego bastante diferente".

Mientras que el *Madden* anterior era una simulación para fanáticos acérrimos, la secuela presentaba la típica diversión de consolas. El quarterback salía corriendo del pocket (el área del backfield) y el juego te permitía elegir un pase tomando decisiones en una fracción de segundo, gracias a la novedosa idea de mostrar tres ventanas en la parte superior de la pantalla, donde se podía ver a los tres receptores. Mega Drive era perfecta para aquella innovación ya que su gamepad tenía tres botones que le permitían elegir rápidamente un receptor, y si el pase era interceptado, inmediatamente pasar a controlar al jugador más cercano a la pelota. "Mi gran contribución a ese juego", agrega Richard, "fue tomar la decisión de que íbamos a hacer algo guay: si tenemos tres botones, vamos a usar tres botones".

Richard pudo haber estado interesado en utilizar un panel de control, pero la idea de tener ventanas con los receptores fue de Scott Orr, quien era un fan acérrimo de los juegos deportivos de las primeras consolas, como ►

EL EFECTO KNOX

EL PIONERO AFROAMERICANO QUE CREÓ JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Michael Knox fue una figura inspiradora que, tal vez sin saberlo, allanó el camino para que otras personas de color hicieran su carrera creando videojuegos. Antes de *Madden*, era un profesional sin pretensiones y, como muchos en la industria, un nerd que amaba los programas de ciencia ficción como *Star Trek*. Pero después de la increíble recepción del juego, supo que él también era una rareza: un hombre negro en los EE.UU. que tenía una voz que no podía ser ignorada. Para Richard Hilleman, Michael merece ser comparado con Jackie Robinson, el primer afroamericano en jugar en las Grandes Ligas.

"Después de 1991, habló más en público", dice Richard. "De repente, significó que las personas que estaban tratando de averiguar si querían pertenecer a la industria podían ver a alguien que se parecía a ellos. Ese es siempre un paso importante: '¿Puedo ver a alguien que se parece a mí y que lo hace tan bien que puedo imaginarme estar allí?'. Siempre subestimamos lo que llamo ese 'instante Jackie Robinson'. Michael fue parte de ese momento y eso es importante".

Además de *Madden*, Michael trabajó en *EA Hockey* y *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* en Mega Drive, estableciéndose como uno de los desarrolladores de color más influyentes de principios de los noventa. "Nunca podemos pensar que lo sabemos todo. En el momento en que lo hacemos dentro de un entorno cambiante, llegan los problemas", dijo a un presentador de noticias en 1993.

El legado de Michael nunca ha sido realmente valorado, ya que murió hace 11 años con solo 48 años, pero su aportación a la serie *Madden* ayudó a atraer a los jugadores de color y permitió que los videojuegos, en general, tuvieran una audiencia mucho más diversa.



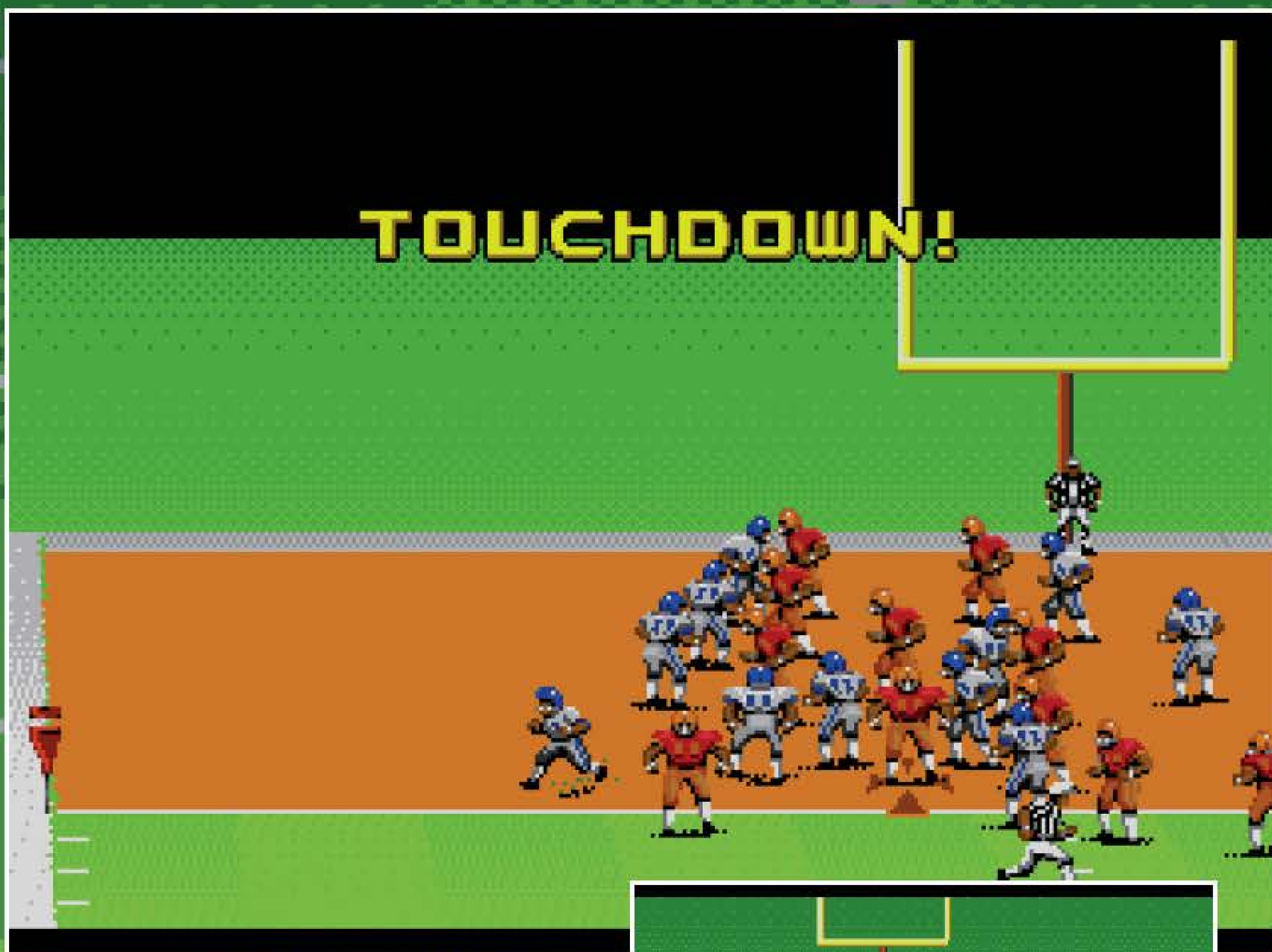
EL EFECTO MADDEN

UNA BREVE MIRADA A JOHN MADDEN

John Madden ha dado su nombre a la serie de videojuegos de la NFL desde que el fundador de EA, Trip Hawkins, se acercó al legendario comentarista en los años ochenta. No se trató de un simple contacto, ya que la compañía de software seleccionó al ex-entrenador de los Oakland Raiders para hacer realidad los videojuegos más realistas imaginables. John pudo invertir tanto tiempo en su desarrollo gracias a su miedo a volar, que le hizo estar disponible para hablar con los desarrolladores en sus largos viajes en tren por los EE.UU., entre partido y partido de la NFL. La primera reunión tuvo lugar en un tren de Amtrak, en 1984, con los productores de *Madden 1988* Joe Ybarra, Robin Antonick y Trip Hawkins discutiendo cómo debería ser el primero de los títulos. "Tenían la atención completa de John", dice Richard Hilleman. "Y no se distrajo con otras cosas, así que fue bueno para el proyecto".

Tras la exitosa versión de Mega Drive, John y sus dos hijos, Joe y Mike, siguieron involucrados en el desarrollo de los juegos, asesorando con los cambios en la serie. De hecho, Madden siguió trabajando más allá de sus ochenta años y tiempo después de retirarse de las retransmisiones deportivas. Para las siguientes versiones, los desarrolladores llegaron a reunirse con él, al menos, una vez al año para recibir sus comentarios. *Madden 21* seguramente no incluya sus comentarios, pero el ADN de John lo recorre todo.





» [Mega Drive] Los touchdowns eran más fáciles al dominar qué equipos tenían un mejor juego de carrera o de mano.

Atari y Mattel Intellivision, y era seguidor de los San Francisco 49ers y los Giants, a pesar de haber crecido en el sur de California.

"La idea de las ventanas se me ocurrió al ver fútbol americano en la televisión", dice, "donde aíslan a los receptores en ventanas para las repeticiones. Los tres botones del gamepad de Mega Drive eran perfectos para implementar eso en el juego. Dejamos de utilizarlas unos años más tarde, cuando Jim pudo hacer mucho más real la perspectiva y los receptores permanecían siempre a la vista por muy adelantados que estuvieran".

También eran tres los botones para la defensa, lo que significaba que los jugadores podían lanzarse hacia el pocket para derribar al quarterback, lo que era motivo de enorme alegría cuando se conseguía, especialmente en el modo de dos jugadores. A diferencia de otros títulos deportivos, era tan divertido atacar como defender la goal line, ya que los jugadores tenían que prestar la misma atención a cada aspecto del partido. Esta continuidad, tanto en las jugadas ofensivas como en la defensivas, se tradujo en que los downs se disfrutaban de seguido, de una manera mucho más rápida y ágil que en los partidos televisados, ya que la CPU de la consola era capaz de eliminar esos espacios que hay entre los tiempos de formación de las diferentes jugadas en los partidos reales de



» [Mega Drive] John Madden no estuvo dentro del juego hasta bien avanzado su desarrollo, por lo que Scott tuvo que incorporarlo rápidamente.

la NFL. "El equilibrio fue una de las principales razones por las que el juego tuvo tanto éxito", revela Scott. "También reflejaba la filosofía de John Madden de que cada jugada era una serie de enfrentamientos cara a cara entre 22 jugadores. Tenerlos a todos a la vista y catalogados con distintas habilidades fue clave para que funcionara. El equipo de producción dedicó cientos de horas a ajustar ese equilibrio entre los distintos roles".

La velocidad de 20 fotogramas por segundo de *John Madden* llevó a la Mega Drive al límite y mostró cuán visionario era el equipo de desarrollo, que inicialmente quería que fuera aún más rápido y alcanzara los 30 fps. Eso se tradujo en un título divertido en el modo para un jugador, pero extraordinariamente competitivo en el de dos: fue el primer cartucho de deportes que conquistó las reuniones sociales, y probablemente sea uno de los mejores, junto con *Micro Machines*, para jugarlo junto a tus amigos. Trip había trabajado para acabar con las simulaciones poco realistas, pero Richard se posicionó dentro "de la rebelión contra la rebelión": quería que *John Madden* fuera divertido y eso se notaba. "Queríamos



» [Mega Drive] El juego de pase de *Madden 90* fue innovador, con un quarterback capaz de elegir entre tres receptores.



» [Mega Drive] En defensa, no se podía simplemente avanzar más allá de la línea de kickoff para derribar al quarterback.


» [SNES] Hubo que esperar casi un año para tener esta versión, que se veía genial pero tenía fallos en las animaciones.



» [SNES] Otro problema de SNES fue que la cámara se movía muy lentamente, lo que creaba todo tipo de problemas.

que se disfrutara como un gran juego arcade", dice. "Tenía que sentirse tan bien como *Robotron*, como *Defender* o como *Mario*. El framerate era el rey, así que en el momento que [los diseñadores] rompían la tasa de fotogramas por segundo las cosas se paraban, es decir, si eso rebasa la frecuencia de fotogramas no lo hacemos. Esa fue mi regla".

La perspectiva "horizontal" también fue revolucionaria. Es posible que otros juegos de fútbol y deportes usaran esta alternativa al viejo scroll de izquierda a derecha, pero *Madden* perfeccionó el desplazamiento haciéndolo mucho más suave, lo que dio a los jugadores una increíble sensación de estar plantados en un campo enorme. Esto significaba que los kickoff, las carreras de los corredores o los pases largos parecían reales cuando se completaban con éxito, y la profundidad del campo le daba al jugador la ilusión de esa gloria que se consigue al pisar la zona de touchdown. "La perspectiva con el horizonte de desplazamiento fue un gran avance para los juegos de fútbol", dice Scott. "Fue fácil gracias al hardware de Mega Drive. Habían aparecido otros cartuchos de fútbol americano de desplazamiento vertical antes, incluido *Monday Night Football*, pero ninguno probó con el horizontal como lo hizo *John Madden*".

Al final, el compromiso entre simulación y jugabilidad no significó que el juego se inclinara hacia una diversión arcade superficial. Puede que haya habido toques irreales, como la música rock (compuesta por Rob Hubbard) cuando se anotaba un touchdown, pero había llegado el momento de presentar a los jugadores con unas cualidades únicas que resultaron ser la fórmula del éxito de toda la serie *John Madden*. Así que llegaron las estadísticas. Hoy en día cada lanzamiento de un nuevo juego de la franquicia llega al mercado con tanta cobertura de noticias sobre qué estadísticas tiene cada futbolista que parece un truco destinado a crear polémica en los medios (como ocurre con los *FIFA*). Sin embargo, a principios de los noventa nadie sabía ni conocía cuál era la clasificación de los jugadores del mundo real y, mucho menos, que eso sería un problema. Hasta que Richard y el cofundador de EA Sports, Michael Brook, lo hicieron. Al final, la audiencia de *Madden* fue tan gigantesca que algunos jugadores profesionales se quejaron de cómo estaban representados en el juego, y hasta el propio John Madden fue criticado, lo que le llevó a prometer que se haría cargo de esta parte del diseño, lo que consiguió gracias a los llamados "seguimientos".

"Intenté que John clasificara a los jugadores", dice Richard. "Sabíamos que habíamos conseguido algo importante cuando recibimos noticias de John después de que se fue a Nueva York y uno de los wide receiver le desafiara a una carrera para demostrarle que su puntuación no era de un cuatro. John regresó y nos dijo que a partir de ahora se encargaría de los ratings. Y fue perfecto".

"SU PERSPECTIVA Y 'SCROLL' HORIZONTAL FUE UN AVANCE EN LOS JUEGOS DE FÚTBOL"

SCOTT ORR

Las estadísticas permitieron a los jugadores sentirse como su futbolista de la NFL favorito, y encontrar el equipo que mejor se adaptaba a sus habilidades. "También fue una de las muchas formas en las que el cartucho impactó ▶



COMPARATIVA EN LA RED ZONE

CARA A CARA ENTRE LOS DOS JUEGOS DE RICHARD

SIN VENTANAS DE PASE
Fue un aspecto que Richard abandonó para hacer que *Madden* y *Montana* parecieran diferentes, y las sustituyó por una perspectiva desde el casco del quarterback.

UN PLAYBOOK MUY REDUCIDO
Montana también tiene menos jugadas para elegir por lo que, como quarterback, gozas de menos opciones a la hora de correr y pasar.

DISEÑO DE LOS JUGADORES
Como *Montana* y *Madden* son casi el mismo juego, los sprites de los dos son prácticamente indistinguibles.

PERSPECTIVA 2D
Madden incluyó una perspectiva 3D del campo. Con *Montana*, Richard reemplazó ese efecto con una vista 2D menos realista y más forzada.

JOE MONTANA VS JOHN MADDEN

JUEGO DE PASE
Lanzar la pelota a un receptor se hizo fácil gracias a las tres ventanas que se correspondían con los botones A, B y C de Mega Drive. *Montana* no tuvo esta innovación.

INFORMACIÓN DE YARDAS
Además de la ventana de pase, *Madden* mostraba la distancia del receptor respecto del quarterback, lo que permitía al jugador valorar la posibilidad de conseguir completar el pase y un primer down.

EL DILEMA DEL QUARTERBACK
Con un Playbook mucho más amplio que el de *Montana*, *Madden 90* ofrecía muchas opciones a la hora de controlar al quarterback.

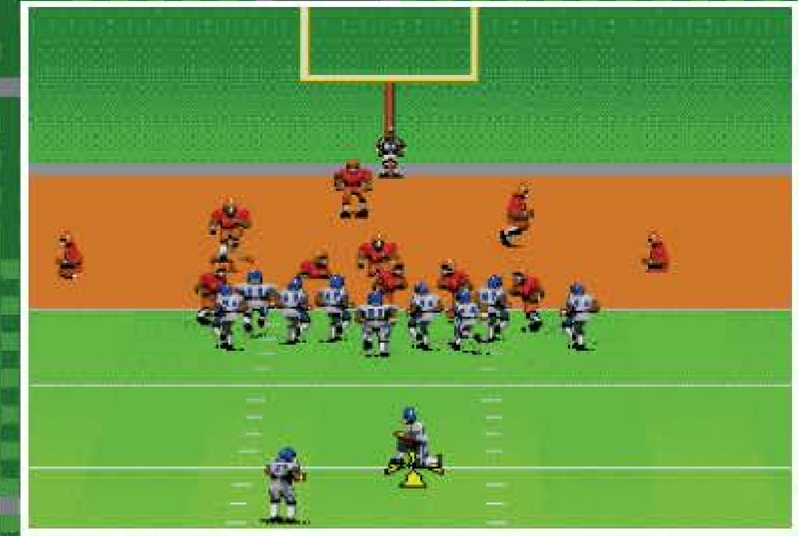
LA INCLINACIÓN CORRECTA
El campo se diseñó en un magnífico 3D y fue una de las razones por las que *Madden* fue superior. Lo que no impidió que la competencia dijera a Richard que su favorito era *Montana*.



» [Amiga] A Richard le encantó la paleta de colores de Amiga, que realmente se nota en esta versión.



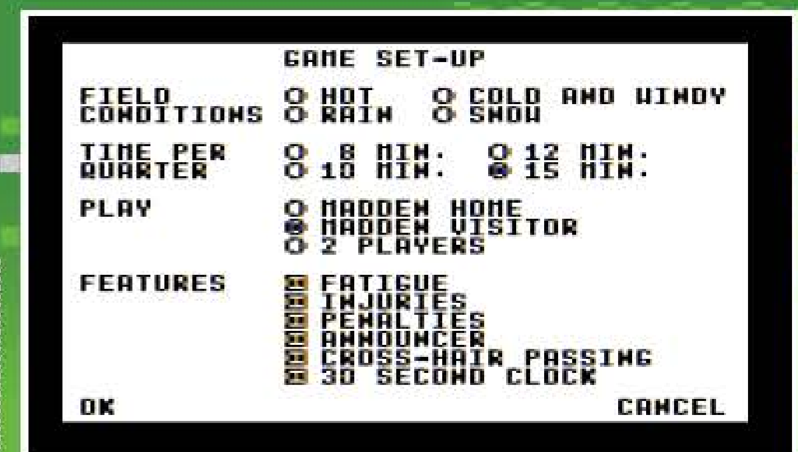
» [Amiga] A pesar de los tiempos de carga y el intercambio de discos, la versión de Amiga tiene una animación suave y un movimiento elegante.



» [Mega Drive] Patear los extra points es un arte que se refleja en las estadísticas de los propios jugadores.



» [Mega Drive] Una de las muchas opciones incluía los playoffs en los que competíamos por llegar a la mítica Super Bowl.

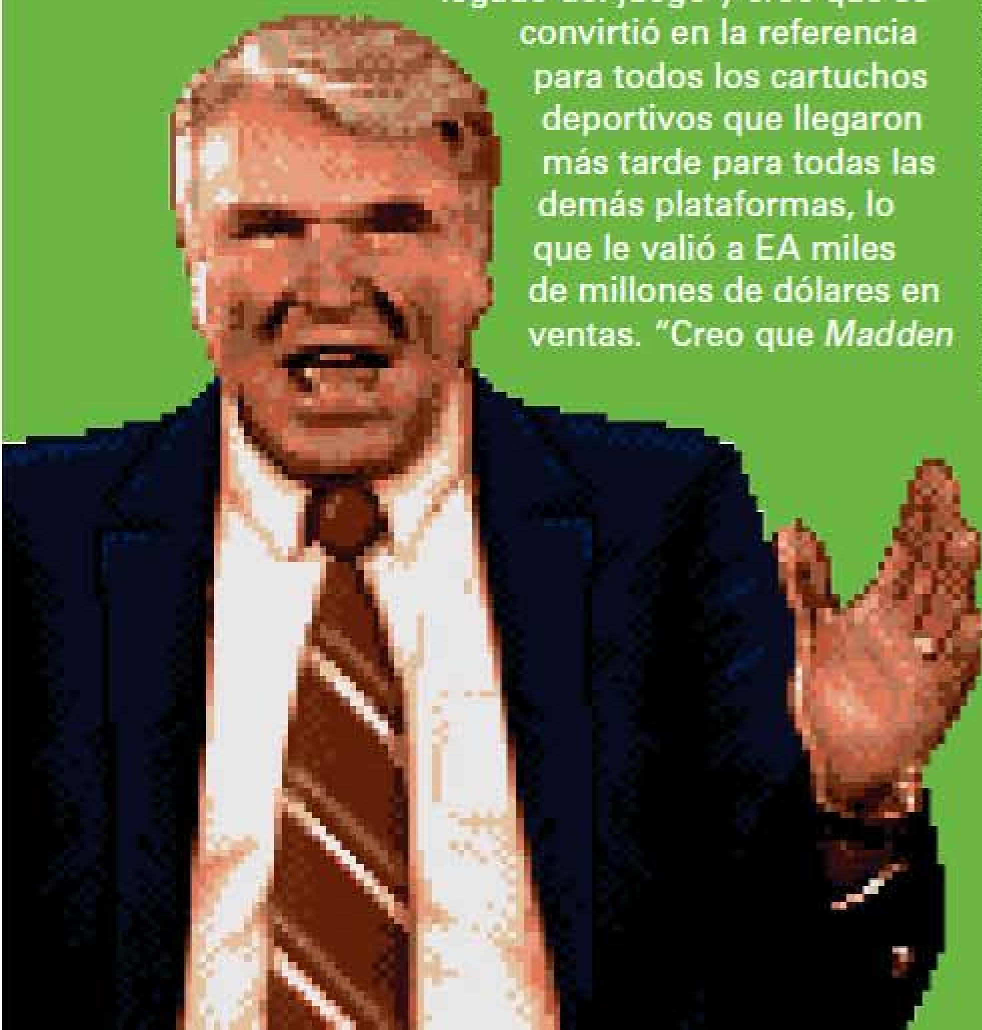


"TERMINÉ MADDEN, ME FUI DE VACACIONES Y, AL VOLVER, ME DIJERON "VAS A HACER JOE MONTANA FOOTBALL Y TIENES CINCO SEMANAS"

RICHARD HILLEMAN

en la cultura de la propia cobertura televisiva de la competición", afirma Richard, copiando algunos de los recursos gráficos del juego, como la línea amarilla que se usa para mostrar las yardas necesarias para alcanzar el primer down, así como el marcador más pequeño en la parte superior de la pantalla. También se cuentan historias de cómo algunos de los quarterbacks de la NFL aprendieron jugadas con *John Madden*, que más tarde utilizaron en partidos determinantes. Pero el legado más importante fue el equipo que se formó y que le dio a la franquicia su increíble longevidad. "Lo que importa, y de lo que estoy realmente orgulloso, es de las personas que han pasado por la serie y todo lo que han hecho".

Scott es igualmente emotivo sobre el legado del juego y cree que se convirtió en la referencia para todos los cartuchos deportivos que llegaron más tarde para todas las demás plataformas, lo que le valió a EA miles de millones de dólares en ventas. "Creo que *Madden 90* estableció un nuevo estándar", concluye. "No solo para los partidos de fútbol, sino para los deportes en general. Fue el equilibrio casi perfecto entre acción, estrategia y diversión, y que ha evolucionado en múltiples plataformas a lo largo de más de 30 años. Además, inicialmente se iba a llamar *EA Football*. Estaba a medio camino de terminar el diseño cuando Richard me dijo que EA había decidido agregar el nombre de John Madden". "Afortunadamente, el diseño ya reflejaba su filosofía, por lo que incorporarlo en la introducción y los comentarios fue bastante sencillo. Me aseguré de que estuviera mucho mejor integrado en la continuación, *Madden 92*".



Pero ese no es el último giro en la historia de *Madden*. Hace casi 30 años, los fans de la NFL tuvieron que elegir entre *Madden* y su "rival", *Joe Montana Football* también en Mega Drive, del que algunos llegaron a decir que era mejor. Richard desvela que todo fue una enorme farsa. "Terminé *Madden*, me fui de vacaciones, regresé y entonces me dijeron: 'vas a hacer *Joe Montana Football*; tienes cinco semanas'".

La razón por la que EA tuvo que producir dos juegos para Sega es que la compañía japonesa había gastado mucho dinero en la comercialización de uno de Joe Montana en el que estaba trabajando Activision. No iba bien, y en el último minuto Richard tuvo que intervenir para salvar el sonrojo de Sega, que solo le dio un plazo de cinco semanas. "Así que creamos una versión reducida de *John Madden Football* que se llamó *Joe Montana Football*", dice. "Así que fue uno de esos años en que tuvimos una cuota de mercado del 100%. Francamente, pasé muy poco tiempo reequilibrando el juego. No me esforcé mucho para hacerlo perfecto. Seguí esperando a que alguien llamara a la puerta y dijera: "Así que este es el mismo juego, ¿verdad?", pero nunca lo hicieron".

Y es por eso que la gente hace cola para comprar el último *Madden*, mientras que Montana es un apellido que solo las personas de cierta edad recuerdan. "Cada año paso por el Toys R Us tan pronto como abre en medianoche", concluye Richard. "Recuerdo que en los años 20, 22 ó 23 de *Madden* pasé por allí y había 100 personas en la fila. Me senté en el parking y me limité a negar con la cabeza: "Esto es una locura. ¿Cómo pudo pasar?".

Sucedió porque el equipo diverso que fue contratado por Richard trajo a una nueva generación de jugadores a Mega Drive, especialmente afroamericanos y personas de fuera de los Estados Unidos. Es por eso que Gordon Bellamy de EA, se aseguró de que *Madden 95* tuviera una mayoría de jugadores negros. En pocas palabras, *Madden 90* hizo que los juegos fueran más inclusivos. ★



BETTY RYAN

Desde la recreativa vectorial Quantum hasta las cabriolas a la hora de versionar para las consolas domésticas de Atari, Betty Ryan nos lleva a sus innovadores días a principios de los años ochenta.

Texto de Paul Drury

Como la primera ingeniera contratada por General Computer Corporation, Betty abrió camino tanto para las mujeres en la industria y deslumbró con su debut en los recreativos: *Quantum*. La compañía se había hecho un nombre produciendo *Super Missile Attack*, un ingenioso hack de *Missile Command*, y el resultado de la contienda legal derivó en un acuerdo para crear juegos para Atari. Trabajó con Doug Macrae, cofundador de GCC, así como con Mike Horowitz y Steve Golson, parte del equipo que produjo *Ms Pac-Man* para Bally Midway. Aunque tuvo que luchar contra los estereotipos de género y las actitudes de algunos compañeros de trabajo masculinos, habla de su tiempo en GCC con afecto. "Rara vez he dado entrevistas sobre mi época desarrollando juegos", dice Betty con una sonrisa, "¡pero ha sido divertido!

En el American Classic Arcade Museum de Funspot en New Hampshire hablaste con los estudiantes universitarios sobre tus tiempos en la creación de videojuegos a principios de los ochenta. ¿Cómo fue la experiencia?
Hoy es un mundo muy diferente. Por aquellos entonces era más vanguardista; había mucho por descubrir, y bastante de lo que hicimos se asumían como meros hacks… O "implementaciones inteligentes", digámoslo así [risas].

¿Se sorprendieron los estudiantes al saber de que una mujer hacía videojuegos en aquellos tiempos de pioneros?
Una chica me preguntó cómo era por entonces ser mujer en la industria, y me pilló desprevenida. Cuando me uní a GCC en 1982, fui la primera mujer ingeniera y la única durante mucho tiempo. Probablemente conozcas el estereotipo de cómo pueden comportarse los ingenieros varones jóvenes. Mi experiencia fue… mixta. En general fue positivo, pero no siempre me lo pusieron fácil.

Entonces, ¿encontraste algo de sexismo?
Cuando estaba en la escuela secundaria, me apunté los sábados a un curso de Fortran en el MIT y en una clase hice una pregunta sobre la mecánica de cómo funcionaba un comando de impresión. El profesor dijo: "Me imaginaba que la chica preguntaría a este respecto". Me desconcertó. Había estado en una escuela católica mixta y nunca había experimentado algo así. Me lo tomé como algo personal y no volví a ir a aquellas clases.

¿Mejoraron las cosas en Harvard?
Estuve allí a finales de los 70, por lo que las estudiantes mujeres en las clases de informática eran algo raro. Éramos cuatro o cinco, y nos juntamos como pegamento. No porque nos sintiéramos discriminadas, es que nos caímos bien.


» Betty con el prototipo de la cabina de Quantum, en un folleto de reclutamiento de GCC (derecha), y en la actualidad (arriba).

No experimenté ninguna hostilidad en Harvard, lo que significó que, cuando me gradué en 1980, no estaba del todo preparada. Mi primer trabajo fue en una consultoría de gestión y fue duro. La firma tenía sus oficinas con vistas al puerto de Boston, el salario era excelente y me encantaba la programación, pero incluso aquello no era suficiente para superar la misoginia del lugar. Después de un año, comencé a buscar otro trabajo.

¿Cómo empezaste a programar juegos?
Algunos de mis compañeros de trabajo vivían con los chicos que estaban dando forma a GCC. Yo tenía otras oportunidades laborales, pero en el instante en el que hablamos sobre videojuegos la decisión estuvo clara.

¿Cómo fue la entrevista?
Me preguntaron cuál era mi puntuación más alta en *Galaga*. Era muy buena, así que les pude responder [risas]. Luego me preguntaron qué revistas leía. Creo que lo hicieron porque, primero, yo era una chica y, segundo, yo era de Harvard, y todos



> “En GCC me preguntaron cuál era mi récord de puntuación en Galaga”
>
> Betty Ryan

Entrevistamos a...

CRONOLOGÍA SELECTA

JUEGOS
- QUANTUM [1983] ARCADE
- POLE POSITION [1983] ATARI 2600/5200
- DIG DUG [1983] ATARI 5200/7800
- ATARILAB [1983] ATARI 400/800
- MILLIPEDE [UNRELEASED] ATARI 2600
- POLE POSITION II [1987] ATARI 7800

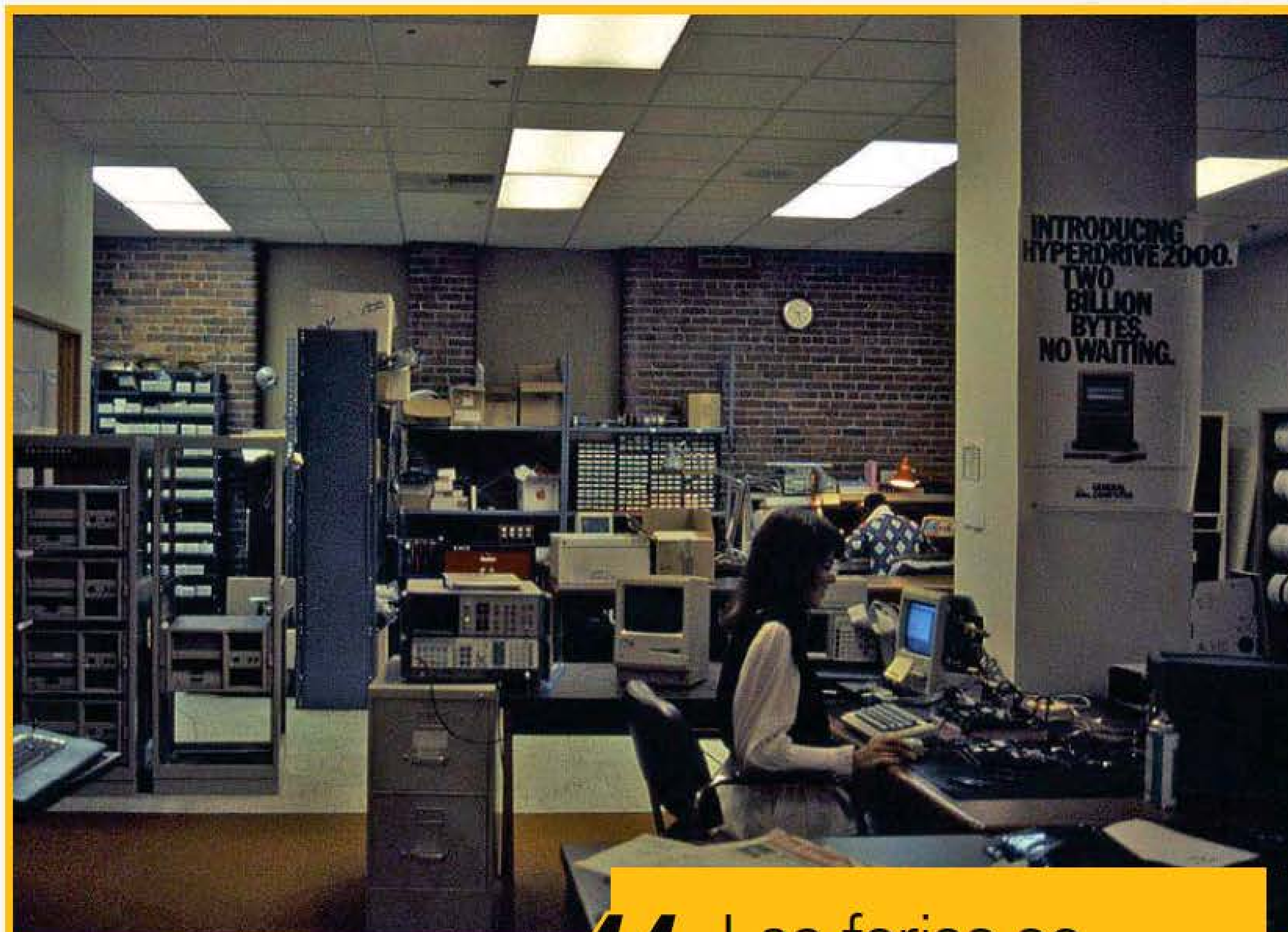
los demás venían del MIT. Probablemente era el único sitio del mundo en el que te menospreciaban por ser de Harvard [risas].

¿Te preguntaron algo sobre tu capacidad programando?
Sí, querían ver mi código, así que les mostré un sistema operativo, una especie de máquina virtual que había escrito como parte de mi curso en Harvard. Se trataba de un software bastante serio. A ellos les habían llegado buenas recomendaciones por parte de otras personas con las que yo había trabajado, por lo que sabían que podía programar. Escribí bastante software de modelo matemático, así que creo que supieron que tenía una buena cabeza sobre mis hombros.

Comenzaste en GCC en enero de 1982, justo cuando *Ms Pac-Man* estaba a punto de convertirse en un gran éxito en la empresa. ¿Cómo te fueron introduciendo en el negocio?
Cuando llegué, tenían una cabina del *Tempest* de Atari que habían destruido, y uno de los ingenieros estaba tratando de realizar ingeniería inversa para descubrir cómo funcionaba la lógica de la placa. Habían agregado un trackball al panel de control y un monitor de vectores a color, con una bolita blanca en el centro. Todavía no habían descubierto cómo moverla. Hablaban de la idea de que se trataba de un cometa con una cola detrás, y de si yo podría inventarme un juego basado en aquello.

¿Cómo evolucionó aquel concepto hasta convertirse en la recreativa *Quantum*?
Obviamente, un cometa está en el espacio, y la verdad es que no quería hacer asteroides o naves espaciales, así que… ¿qué más podía hacer? Los gráficos estaban limitados a un sistema vectorial, por lo que los objetos realmente deben ser pequeños y alambrados.

¡No puedes ser mucho más pequeño que los elementos dentro de un átomo! ¿Habías estudiado física cuántica en Harvard?
Había estudiado física, así que tal vez de ahí viniera todo. En verdad se trataba de qué objetos se podían dibujar con un rayo vectorial. Existieron no pocas restricciones físicas.



» Betty trabajando en el software para HyperDrive 2000, una placa aceleradora de Mac. Foto cortesía de Steven Szymansk

Entendemos que el hardware del vectores en color era ciertamente temperamental y potencialmente peligroso.
Oh, sí. Si enviabas el haz en un sentido poco controlado, ¡podías provocar un incendio! El hardware no venía con un manual. Estábamos intentando ejecutar un procesador Motorola 68000 de 16 bits en un hardware diseñado para ejecutar un 6502 de 8 bits, y todavía no sabíamos cómo controlar el haz vectorial. En una de las cenas de premios que se hacían en la empresa, gané el premio "fusible fundido" porque liquidé varias cajas antes de darme cuenta.

Parece que estabas a la vanguardia de la tecnología de las coin-op.
Tempest se escribió en ensamblador en un procesador 6502, pero queríamos usar un lenguaje de nivel superior. El procesador Motorola 68000 era nuevo, y aún no disponía de compiladores propios, así que pasé tres semanas escribiendo en papel la estructura básica de *Quantum* en Pascal. Cuando llegó el compilador de Pascal, escribí todo el código, pero descubrí que su forma de indexar la matriz de datos era bastante ineficiente. Tuve que reescribir todo el código en C, nuevamente en papel, ¡hasta que llegó el compilador de C!

> "Las ferias se llenaron de conejitas de Playboy. Lo percibía todo muy lejano a lo que yo era. Eran otros tiempos."
> Betty Ryan


» Reunión en GCC, con Betty de pie en la parte de atrás, con falda blanca. Foto cortesía de Steven Szymanskiskirt.


»Desde que se retiró, podemos encontrar a Betty tocando en pubs de Boston con sus hermanos Jack, Carol y su padre John.

¿Estabas haciendo toda la programación del juego por tu cuenta?
Sí, pero la forma en que se instaló el laboratorio en GCC fue de lo más abierta. Estábamos todos en una gran sala con todo el desarrollo en curso, por lo que constantemente había gente que venía y jugaba a tu juego. Eso podía ser bueno o malo.

¿Qué quieres decir?
El feedback puede ser genial cuando es constructivo, pero los comentarios rara vez eran positivos y las críticas rara vez fueron amables. Cuando has trabajado cientos y cientos de horas en

CINCO PARA JUGAR

Un quinteto de maravillas firmadas por Betty



QUANTUM

■ Los hermosos gráficos vectoriales en color y la tremendamente original jugabilidad lo convierten en una verdadera joya perdida de la edad de oro de los recreativos. Si puedes jugarlo en un mueble original, estarás de acuerdo en que es la obra maestra de Betty.



POLE POSITION

■ La recreativa ocupa un lugar especial en los corazones de muchos jugadores, y el trabajo de Betty en los ports para Atari 2600 y 5200 fue impresionante, dadas las limitaciones del hardware. La versión para Atari 5200 incluso tiene el dirigible y la nieve en el monte Fuji.



DIG DUG

■ Si eres fanático de la subterránea aventura de Namco apreciarás claramente el esfuerzo aquí realizado. Las conversiones domésticas de Betty conservan la mayoría de los elementos clave del la recreativa original… pero *Mr Do!* aún gobierna en solitario en nuestros corazones.



POLE POSITION II

■ La secuela del venerable arcade de carreras agrega tres pistas más, incluida Long Beach con sus largas rectas y Suzuka, llena de chicanes. Betty trabajó en la versión de la consola doméstica Atari 7800, que se convirtió en un título que acompañaría al lanzamiento de la máquina



MILLIPEDE

■ Hay una cierta ironía en el hecho de que el port del que Betty está más orgullosa nunca recibió un lanzamiento oficial. La ROM es fácil de encontrar hoy en día, así que ¿por qué no comparar el esfuerzo de GCC con el de Atari y decidir por uno mismo cuál es el mejor mata-bichos?

ello durante meses y meses tratando de terminar el juego, algunas cosas podían ser difíciles de asumir. No creo que fueran duros de forma intencionada, pero así se las gastaban algunos.

¿Los comentarios solo se dirigieron a tu programación?
No. La mayor parte de los chicos eran grandes amigos y compañeros, pero solo se necesita el comportamiento repetido de unos pocos para que se socave tu confianza y se te intimide. Esto fue a principios de los 80, y entonces no existía la conciencia actual, que ve en ello un comportamiento inaceptable. Hubo comentarios sobre lo que vestía, mi aspecto… incluso palmaditas en mi trasero. En mi trabajo anterior, los gerentes me dijeron que tenía que dejarlo pasar y comprender que se trataba de torpes ingenieros que no sabían cómo actuar con las mujeres. Esa fue la actitud predominante en aquellos días. Las mujeres tenían que aceptarlo y llevarse bien.

Estabas intentando hacer un juego muy original con tecnología arcade de vanguardia.
Estuve trabajando en *Quantum* durante casi todo 1982 y había mucha presión. El campo de estrellas en el fondo fue de lo más difícil de implementar. Debía dibujar aquello de manera eficiente. No puedes simplemente hacer rebotar el haz de vectores en toda la pantalla, porque solo se disponía de unos pocos milisegundos para plasmarlo todo, por lo que era prioritario optimizar el orden de los objetos que se dibujaban. Entre niveles, estaba tratando de imitar el efecto gráfico del salto al hiperespacio del Halcón Milenario en *Star Wars*… ¡fue verdaderamente difícil!

El juego es maravillosamente abierto, lo que permite a los jugadores desarrollar su propio enfoque para rodear las partículas. ¿Viste a la gente jugar y sonreír ante sus diferentes estrategias?
Supongo que sí. Recuerdo haber visto a la gente jugarlo en la sala arcade cuando estaba en prueba y fue divertido, pero la mayoría de los muchachos en el trabajo lo jugaron agresivamente, ¡y rápido! Había un tipo que podía rodear toda la pantalla al comienzo de un nivel y despejarla. El juego en realidad vino con ese error porque nunca pude resolverlo [risas]. Para ser honesta, esa estrategia me molestó porque parecía algo así como, "¿por qué molestarse en jugar?". No había delicadeza.

En la tabla de récords de *Quantum*, nos encanta cómo los jugadores pueden escribir su nombre "a mano alzada" con el trackball. ¿No te preocupaba que pudieran hacer dibujos obscenos?
[Risas] Fui ingenua. Y estúpida. Y si el jugador era demasiado malo, desconectabas la máquina y el récord se restablecía a "Betty".

Estabas produciendo *Quantum* para Atari. ¿Llegaron a ir representantes de la empresa a visitar GCC para comprobar su progreso?
Atari era propiedad de Time-Warner, y alrededor de la primavera de 1982, Manny Gerard y Skip Paul [jefes de Warner] visitaron GCC para verificar su inversión. Todavía éramos bastante pequeños y habíamos estado trabajando cientos de horas, semanas antes de su visita, así que teníamos algo que enseñarles. Justo después de que se marcharan, subimos toda la compañía a un avión y fuimos a Disney World como recompensa..

¡Qué manera tan fantásticamente ochentera de celebrar las cosas!
La segunda vez que nos visitaron, los acompañaba Quincy Jones.

¿Te refieres al productor del álbum *Thriller* de Michael Jackson? ¿Por qué?
No lo sé. ¡Quizás era una personalidad en Warner o quizás le gustaban los juegos!

Amamos *Quantum*, desde el concepto salvajemente original hasta los hermosos gráficos vectoriales y el arte del mueble… pero solo se fabricaron 500 máquinas. Eso debe haber sido decepcionante.
Salió en enero de 1983, justo cuando el mercado estaba comenzando a colapsar. Espero que fuera por eso por lo que se hicieran tan pocas máquinas. Para ser honesta, yo estaba satisfecha de haberla podido terminar. Se había llegado a apoderar de mi vida. Inmediatamente después comencé a trabajar en *Pole Position* para Atari 5200.



» Pasando el rato con el "señor ET" en una fiesta en el CES de 1983. De izquierda a derecha: Doug Macrae, Mike Horowitz, Spielberg, Betty, Josh Littlefield, Kevin Curran. Foto cortesía de Doug Macrae.

¿Estabas contenta de pasar al desarrollo de juegos para las consolas domésticas de Atari?
Lo bueno de los videojuegos para los sistemas domésticos es que trabajabas con un compañero. Yo era la única que trabajaba en el software de *Quantum*, y es mucho mejor trabajar con otra persona. Y amaba el *Pole Position* original.

Sin embargo, no debió ser un juego fácil de convertir por su efecto pseudo-3D.
Oh, me encantó el trabajo. Los gráficos podían llegar a ser una salida creativa más allá de la programación. Soy perfeccionista. Tenía páginas y páginas de papel cuadriculado con imágenes en mapa de bits para hacer las pistas y las explosiones. Hubo mucho ensayo y error para ver cómo se vería en pantalla, calculando cuántas iteraciones de la imagen necesitaría.

Tu compañero en ese juego fue Mike Horowitz, una de las personas clave en GCC.
Mike había trabajado en *Ms Pac-Man* y compartíamos oficina. Era un buen amigo, y teniendo amigos a tu alrededor, tienes todo un estupendo sistema de apoyo. Sin duda te ayuda a prepararte contra los elementos desagradables.

¿Cómo os dividisteis el trabajo?
Lo divides entre dos personas: una haría el kernel, que lo integra todo, y la otra desarrollaría los objetos y el juego. Mike hizo el kernel y yo hice el juego. Fue genial trabajar con Mike. Solía jugar al raquetbol con su esposa Eileen, y nos hicimos buenos amigos.

Convertiste *Pole Position* a Atari 2600 y 5200, y luego trabajaste en *Pole Position II*, para el 7800. Háblanos de aquellas máquinas tan diferentes...
Eran muy distintas. Regresamos al procesador 6502 para los juegos dirigidos a los entornos domésticos, y con Atari 2600 solo disponías de 128 bytes de RAM, por lo que no tenías otra opción que contemplar el cómo usar los bits de forma individual.

EL RETORNO

Betty regresó a la programación

Aunque GCC ya había abandonado los videojuegos cuando Betty les dejó en 1988, no fue su última participación en el ocio electrónico. A principios de los 90, su hijo John, aún adolescente, estaba creando una web para revisar y calificar productos tecnológicos. "Necesitaba ayuda", recuerda Betty, "y estaba contratando gente online, y le dije: ¡Puedo hacer esto! Pero yo era mamá, no confiaba en que yo lo tocara. Finalmente me dejó, y una vez que vio lo que podía hacer siempre me pedía ayuda. Eso me arrastró de vuelta". Años más tarde, su experiencia en diseño web y codificación PHP la llevó a colaborar con viejos amigos. "Doug Macrae y un par de chicos de GCC jugaban a *World Of Warcraft* todo el tiempo, y escribieron acerca de un motor que daría consejos a los jugadores sobre la mejor forma de usar su inventario, etc. Necesitaban a alguien que escribiera HTML porque Firefox, Explorer, Safari… todos procesaban HTML de manera diferente. Incluso les construí un sitio web, usando JavaScript", sonríe.



» [Atari 800] Betty trabajó en el innovador paquete de software científico AtariLab con David Crane. No, el otro

Hay ocho bits en un byte, por lo que si tienes una variable de la que sabías que nunca superaría los siete, pues solo necesitarías tres bits. Podrías usar los otros cinco para otra cosa. Cada bit contaba. Ese fue el desafío: ¡tratar de convertirlo en 128 bytes!

Eso no debería haber sido un problema con el 5200...
Oh, sí, el 5200 tenía mucha más RAM, pero lo que me molestó de esa máquina fueron los mandos. Eran muy difíciles de usar. En un juego como *Pole Position*, en el que estás constantemente conduciendo, se hacía verdaderamente frustrante de controlar. No se podía conseguir la maniobrabilidad esperada.

¿Qué tal con Atari 7800?
Ah, el 7800 fue genial, mucho más avanzado. Parecía que tenía RAM infinita en ese momento [risas]. Mucho más fácil de programar.

También convertiste *Dig Dug* a Atari 5200 y 7800. ¿Te dieron algún tipo de código fuente para ayudarte en el proyecto?
No, solo teníamos la máquina recreativa y la jugábamos. Muchísimo. Hice ese juego con Ava Robin-Cohen, con quien fue genial trabajar. También se graduó en Harvard. Había trabajado para otra empresa de tecnología en el mismo edificio que GCC. Era muy divertida.

Otras mujeres se fueron uniendo a la compañía, como Patty Goodson, quien produjo muchas música para videojuegos.
Sí, Patty era pianista de formación clásica. Ha vivido en Praga durante los últimos 20 años, actuando y grabando. Trabajó conmigo en la versión 7800 de *Pole Position II*. Su hermano había ido al MIT con



» [Atari 5200] *Pole Position*: los malditos mandos de la 5200 no ayudaban cuando se trataba de seguir el trazado

> "Quincy Jones visitó GCC. No sé por qué… ¡Quizás le gustaban los videojuegos!"
> Betty Ryan



» [Atari 2600] *Millipede* es mejor que su precuela, y la versión de Betty para 2600 es un estupendo juego de disparos.

Doug Macrae y Kevin Curran, cofundadores de GCC, y fue así como la conocieron y le preguntaron si estaba interesada en trabajar en juegos.

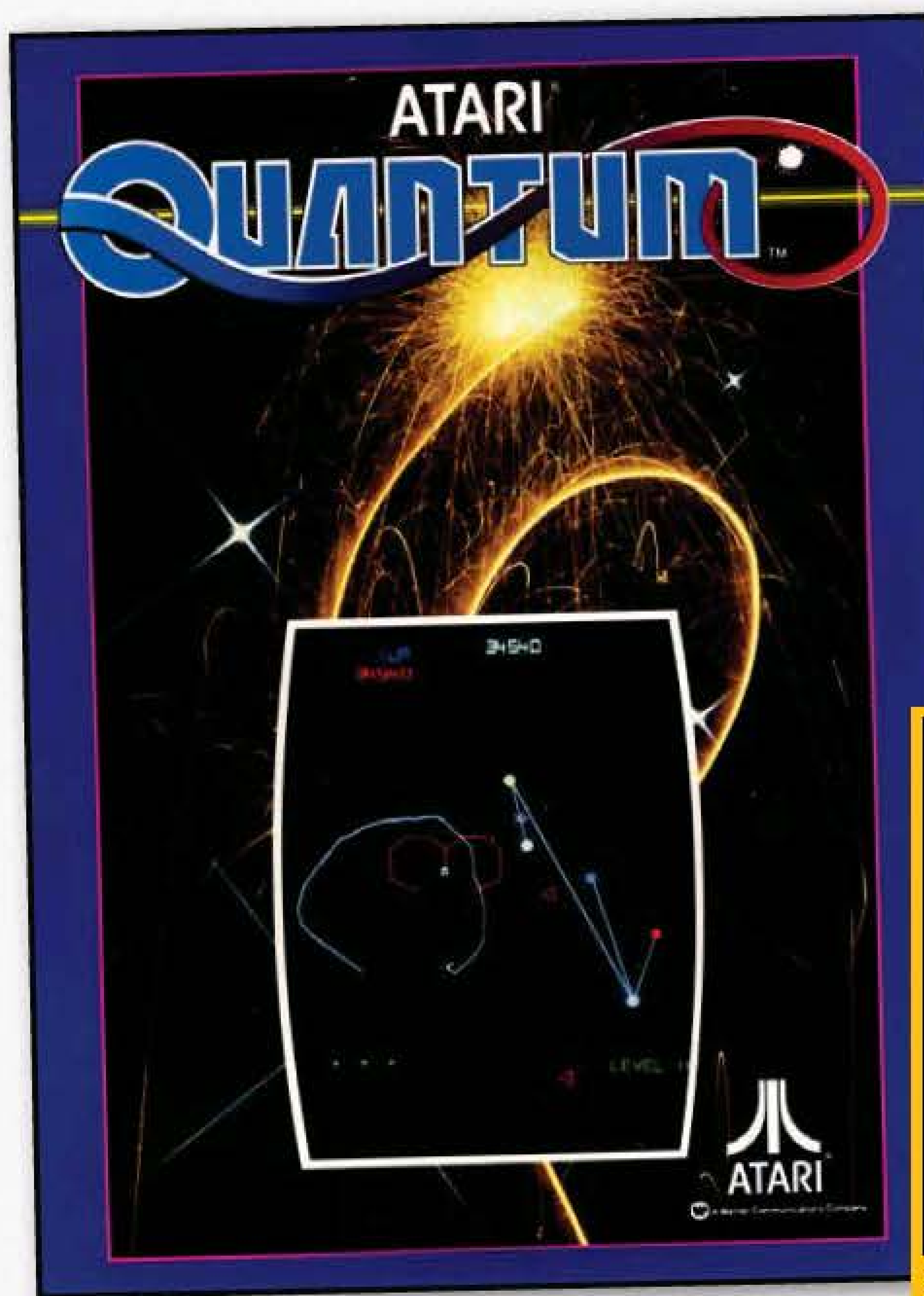
Tu hermana, Carol Ryan Thomas, se unió también.
Oh, aquello fue genial. Estuvimos muy unidas. Fue testeadora y depuradora de juegos, y trabajó para GCC durante mucho tiempo, incluso tras la frenada en seco del negocio de los videojuegos.

¿Fue una decisión consciente el contratar personal con mayor diversidad de género?
No creo que hubiera un esfuerzo activo para reclutar mujeres. Yo entré por haber trabajado en la consultoría de gestión, y GCC necesitaba gente de inmediato debido que, en base al contrato con Atari, debían producir coin-ops. Las mujeres vinieron porque en GCC las conocían o trabajaban en el mismo edificio.

¿Fuiste a ferias de videojuegos?
Sí, solíamos ir porque Atari tenía un stand con nuestros juegos. Recuerdo que John Mracek [que trabajó en *Desert Falcon* y *Phoenix*] estaba de pie junto a mí, y un tipo se acerca y me pregunta: "Cariño, ¿sabías algo de videojuegos la pasada semana?". John se acercó y dijo: "¡Oye! Es una de nuestras ingenieras. ¿De qué estás hablando?"

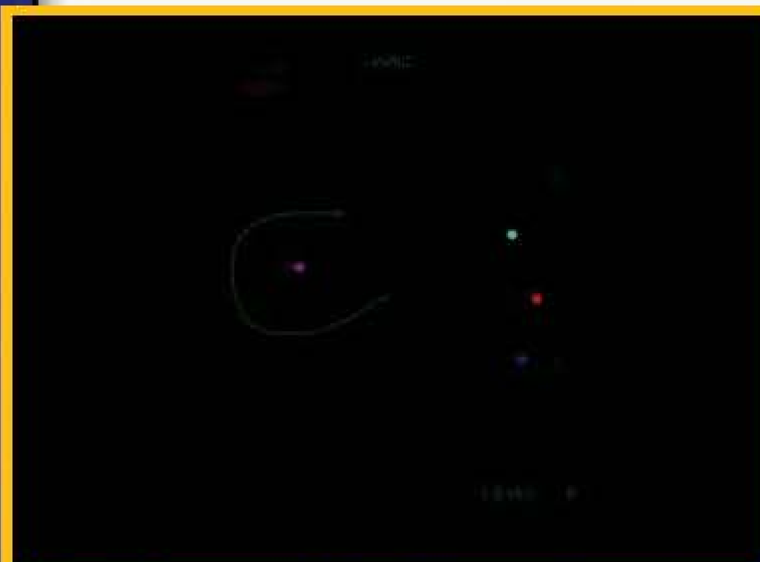
El tipo había asumido que debías ser una azafata porque eras una mujer en una feria de videojuegos, ¿verdad?
Sí... pero claro, al poco el sitio se llenó de conejitas de Playboy y contrataron mujeres para atraer a los hombres a los stands. Lo percibía todo muy lejano a lo que yo era… Eran otros tiempos. No me di cuenta de lo mal que estaban las cosas por aquellos entonces. A veces simplemente te quitabas de en medio porque era inútil discutir con ciertas personas.

forowarez.net byneon Neon147





» Con solo 500 unidades producidas, es difícil jugar a *Quantum* en un mueble original, pero si alguna vez visitas ACAM en Funspot, en New Hampshire, EE.UU., asegúrate de echar una partida.



» [Arcade] *Quantum* es la única máquina recreativa creada por Betty… ¡pero es tan bonita!

Uno de los juegos en los que trabajaste nunca se llegó a lanzar. ¿Qué pasó con *Millipede*?
Entre GCC y los programadores de Atari había mucha competencia por los títulos ports domésticos. Doug Macrae era muy ambicioso. Había oído que se lo iba a quedar el grupo de Atari, así que me agarró y me dijo: "¡Llevémoslo a cabo! ¡Podemos terminar el nuestro primero y será mejor, así que tendrán que quedárselo!". Y así lo hicimos… ¡en tres semanas! Normalmente, un juego así llevaría meses. Doug hizo el kernel y yo hice los gráficos y la jugabilidad. Fue el desarrollo del que más orgullosa estaba, pero nunca se llegó a lanzar.

¿Conoces los motivos?
Política de empresa, creo. La gerencia de Atari decidió que afectaría la moral de sus ingenieros si optaban por nuestra versión. Sé que soy parcial, pero creo que nuestro juego era mejor.

¿Había una cultura de trabajar muchas horas en GCC?
Oh, sí. Había una cafetería con su propio chef, por lo que nunca tenías que salir del trabajo. Pero casi todos eran jóvenes y solteros.

Después de trabajar en todos estos arcade, colaboraste con David Crane en AtariLab. ¿Cómo surgió la idea?
Cierta universidad quería software científico que se ejecutara en una computadora Atari. Había sensores, como un termómetro, e hicimos los gráficos para representar las lecturas de los sensores. No fue tan divertido como trabajar en videojuegos, pero David Crane fue encantador. Es un tipo muy agradable y es genial trabajar con él.

Te quedaste en GCC cuando dejaron el negocio de los videojuegos y saltaron al hardware, concretamente produciendo un disco duro interno para Mac. Entonces, en 1988, te fuiste del trabajo una tarde para ir directamente a la sala de partos, diste a luz a tu primer hijo… y nunca regresaste..
Si hubiera sido feliz allí, habría considerado regresar; pero con el paso del tiempo, volví a convertirme en la única mujer ingeniera del lugar. Me sentí aliviada de tener la opción de no volver.

¿Recuerdas aquellos días con cariño o hay algo de rabia por las actitudes a las que te tuviste que enfrentar?
[Pausa larga] Ambas cosas, para ser honesta. Y no sé si el tema ha mejorado si tenemos en cuenta el Gamergate y el acoso online. Pienso que las empresas son más conscientes de los litigios consecuentes, y sé que habría una distinta respuesta por parte de las altas esferas si hoy les hablara al respecto del acoso que recibí por aquel entonces... pero de alguna manera, creo que ahora es peor porque es más sutil. Puede llegar a ser más complicado de manejar que las situaciones más evidentes de antaño.

Muchas gracias a Betty, Doug Macrae y Steven Szymanski por su permiso para usar sus fotos originales, y a Martyn Carroll por su ayuda adicional.

EN LÍNEA CON BETTY

Los lectores de Retro Gamer UK preguntaron a nuestra invitada

MERMAN: ¿Eras buena jugando a las recreativas que versionaste?

Era buena en *Millipide* y *Pole Position.* Teníamos ambos recreativas, y cuando lo jugabas en la oscuridad, la sensación era estupenda, como si estuvieras conduciendo de verdad. *Dig Dug*, como juego, no me gustaba mucho.

NORTHWAY: Quisiera saber más acerca del desarrollo para Atari 7800, especialmente si a GCC se le ocurrió utilizar de un búfer de línea

GCC hizo el diseño del chip para esta máquina y fue un proyecto enorme. ¡Lo concibieron en el sótano! Yo trabajaba en software en GCC, no en hardware, así que no conozco la historia de cómo se desarrolló el búfer de línea. Steve Golson trabajó en este proyecto, así que él lo sabría.

BOUNTY BOB: ¿Has pensado en volver a hacer juegos?

Hace seis años, alguien desde Inglaterra me contactó para hacer un *Quantum* para iPad. Había hecho algunos experimentos con apps, y había visto un juego en la App Store similar en el sentido de que tenías que marcar las cosas con un círculo… pero al final dije que no.

ERIC: ¿Disfrutaste trabajando en las distintas versiones de Pole Position?

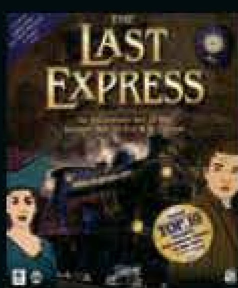
Disfruté trabajando en todos. Hay algo cautivador en cambiar hacia una nueva máquina y aprender cosas desde cero. La versión 7800 era mi favorita porque tenía los mejores gráficos, aunque también *Dig Dug* en la 2600, cuya jugabilidad resultó ser lo suficientemente buena. Miras los gráficos ahora y son horribles, pero en ese momento la mentalidad se centró en la jugabilidad, y eso es lo que contaba.

CÓMO SE HIZO

THE LAST EXPRESS

MISTERIO, ROMANCE E INTRIGA EN EL LEGENDARIO ORIENT EXPRESS. OLVIDA A AGATHA CHRISTIE, SOLO POR ESTA VEZ, Y TOMA ASIENTO MIENTRAS SUENA EL SILBATO. THE LAST EXPRESS –UNA DE LAS AVENTURAS MÁS LEGENDARIAS– ESTÁ A PUNTO DE EMPRENDER UN TURBULENTO VIAJE HACIA ESTAMBUL…

Texto de **GEM WHEELER**



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** BRØDERBUND
» **DESARROLL.:** SMOKING CAR PRODUCTIONS
» **LANZAMIENTO:** 1997
» **PLATAFORMA:** PC, MAC
» **GÉNERO:** AVENTURA



» Mark Moran dirigió la programación y el diseño técnico de *The Last Express*.

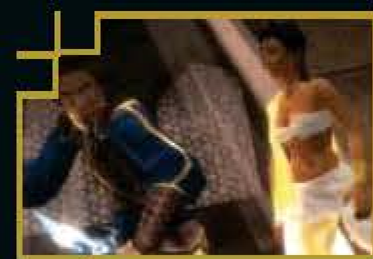
Antes de que el majestuoso Orient Express alcance su destino, algunos de sus pasajeros habrán tenido un final espantoso y otros verán sus vidas alteradas para siempre, mientras un diabólico complot amenaza con provocar un caos político en Europa durante el fatídico 1914. El doctor americano Robert Cath acaba de cerrar una cita con el destino. De nosotros depende que sobreviva.

El legendario Jordan Mechner, partiendo de una idea sugerida por su co-guionista, el difunto Tomi Pierce, montó Smoking Car Productions con el único fin de crear este extraordinario juego. El resultado fue una incursión sumamente innovadora en los anales de las aventuras gráficas que no obtuvo el reconocimiento comercial que merecía.

Mark Moran estuvo a cargo de la programación y el diseño técnico. Con 19 años y un precoz talento que le había conducido a crear su propia empresa de videojuegos cuando aún iba al Instituto, era el más joven de un equipo muy unido de desarrolladores de veintitantos años. Tras dejar la industria del videojuego, ha desarrollado una exitosa trayectoria en el cine como productor y director de producción. Desde su casa de Los Ángeles se muestra satisfecho a pesar de la decepcionante acogida comercial que recibió *The Last Express*. El largo desarrollo del juego hizo que se tuviera que retrasar, por mucho, la fecha original de lanzamiento [la Navidad de 1995], pero aquel tiempo extra dio a sus creadores la oportunidad de obrar auténtica magia.

The Last Express salió finalmente a la venta en marzo de 1997, después de que un largo proceso de control de calidad subsanara numerosos y pequeños bugs. El equipo de marketing de Brøderbund, su editor estadounidense, había tirado la toalla poco antes. Tras una sucesión de adquisiciones y fusiones, la que había sido la mayor empresa de videojuegos de los 80 acabaría siendo adquirida por la empresa de software educativo The Learning Company. El foco de la empresa se centraba en el 'edutainment', por lo que un juego como *The Last Express* no entraba en sus planes. Apenas dos meses después de su lanzamiento, el juego que había cosechado tantas alabanzas y premios en las revistas de informática había desaparecido silenciosamente de las tiendas.

Una situación que distaba mucho de los prometedores inicios del proyecto, cuando tres empresas se disputaban los derechos para distribuir el juego. "Brøderbund había ganado la puja de ofertas", dice Mark. "Jordan había financiado la primera del parte del proyecto con el dinero que había conseguido con



MÁS DEL CREADOR

KARATEKA
SISTEMAS: APPLE II, VARIOS
AÑO: 1984

PRINCE OF PERSIA
SISTEMAS: APPLE II, VARIOS
AÑO: 1989

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (EN IMAGEN)
SISTEMA: PS2, VARIOS
AÑO: 2003

CONOCE AL REPARTO

Pasajeros clave del Orient Express











ROBERT CATH

■ Nuestro apuesto héroe es un médico estadounidense con un voraz apetito por la aventura. Al principio del juego nos metemos en el pellejo de Robert. ¿Estará su capacidad de deducción a la altura del desafío que ofrece el Orient Express? Tal vez, si conseguimos que supere esas malditas peleas a puñetazos...

ANNA WOLFF

■ La presencia de la glamurosa violinista austriaca causa un gran revuelo en el Orient Express. Su belleza y elegancia atraen la atención de Robert, pero bajo esa sofisticada apariencia se esconden muchas cosas. Anna, al igual que el resto de pasajeros del tren, oculta bastantes secretos.

KRONOS

■ Este adinero noble norteafricano viaja en su propio vagón privado, y destila un aire a villano de Bond que haría palidecer de celos a Blofeld. Se nos concede audiencia con Kronos al principio del juego, pero sus verdaderas intenciones estarán ocultas hasta los últimos compases del juego.

AUGUST SCHMIDT

■ Industrial y traficante de armas, cuya fortuna se basa en el creciente poderío militar del Segundo Reich. Tyler Whitney no llegará a su cita a bordo del Express, pero Robert sí. El trato que August había establecido con nuestro fallecido amigo está a punto de complicarse....

ALEXEI DOLNIKOV

■ Este taciturno ruso, lector de Nietzsche, es un político incendiario que odia la estructura de poder de su país, a pesar de su propio origen aristocrático. Su problemática relación con Tatiana Obelenskya y el conde, su abuelo, no tarda en llamar la atención de Robert Cath.

"DEDICAMOS MUCHO TIEMPO EN CONSEGUIR ESE LOOK ROTOSCÓPICO A LO ART NOVEAU"
MARK MORAN

Prince Of Persia [1989] y *Karateka* [1984], así que estaba en una posición realmente buena, porque llegamos al punto de tener una demo jugable que era realmente impresionante y cautivaba a la gente. Electronic Arts, Brøderbund, [el conglomerado japonés] Softbank Group y otros grandes sellos de mediados de los 90 estaban pujando por el proyecto".

A Mark aún le entristece el trato que recibió el juego en su lanzamiento. "*Express* se perdió la temporada navideña, no tuvo la oportunidad de aprovechar aquel periodo de ventas", dice. "Recibió unas críticas fantásticas. ¡Hay un grupo de Facebook que se llama '*The Last Express* es el mejor juego que nadie ha jugado nunca'! Un año o dos más tarde, Interplay cerró un trato bastante barato para distribuir el juego durante seis meses, pero no sirvió para nada. Por entonces ya estábamos en el 2000 y el mundo ya había avanzado hacia las 3D en tiempo real".

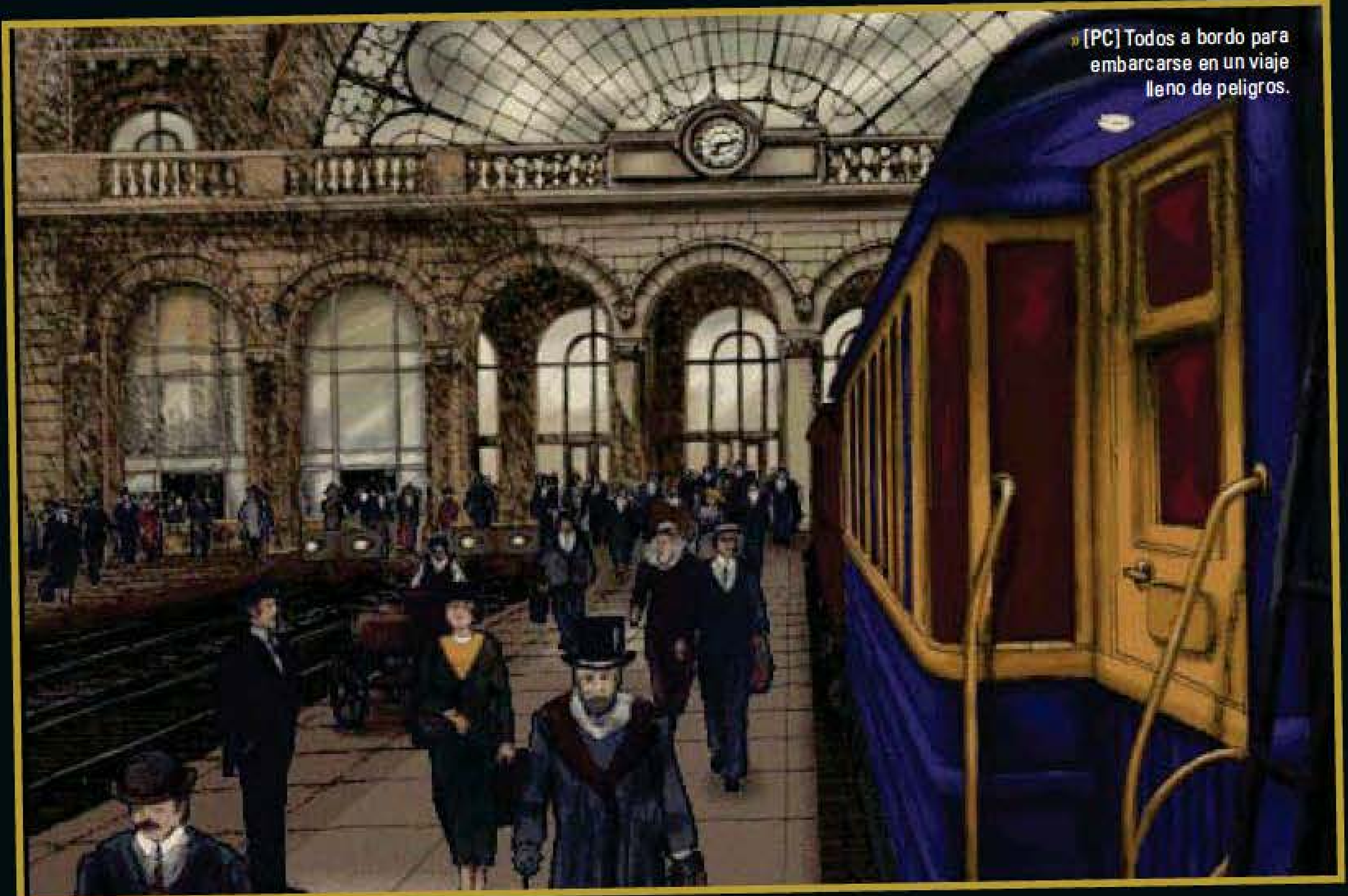
El juego se desarrolla el espacio relativamente reducido de los vagones del tren, pero sus requisitos técnicos exigieron un largo desarrollo. "Dedicamos mucho tiempo a lograr aquel aspecto Art Noveau, para implementar bien la rotoscopia", recuerda Mark. "Desde un punto de vista técnico, a lo largo de un periodo de cuatro años, los dos primeros se dedicaron a concretar el aspecto y 'la imagen' del juego, y los otros dos siguientes a la lógica de los personajes. En retrospectiva, diría que no, que había que ▶



» [PC] No es la mejor forma de empezar un viaje, ¿verdad?



» [PC] Un elenco de fascinantes personajes ocupan este vagón.



» [PC] Todos a bordo para embarcarse en un viaje lleno de peligros.



» [PC] Incluso los lavabos se diseñaron con una minuciosa atención por los detalles.

conseguir que la lógica de los personajes fuera la correcta, pero cuando estábamos diseñando el aspecto del juego, desde 1993 hasta digamos finales de 1995, nos parecía el enfoque adecuado. Era *Myst*, con gente recreada a través de full motion, todo muy fluido y estilizado, con aquellas conversaciones de dibujos animados en las que no tenías que ver algún bucle raro de alguien comiendo. Elegimos a propósito no animarles a plena velocidad. Cuando caminan arriba y abajo lo hacen a toda velocidad, pero cuando están sentados, o comiendo o bebiendo, lo hacían a un par de fotogramas por segundo".

T*he Last Express* ofrecía una serie de minijuegos, algunos de ellos de infausto recuerdo. "Teníamos aquellas cinco secuencias de lucha, que algunos odiaron, ya que durante unos minutos convertían el juego en algo diferente que exigía ciertos reflejos", dice Mark. Una características innovadora de *The Last Express* fue la función de guardado automático, algo que actualmente todos consideramos como algo normal. "En Smoking Car Productions prescindieron del habitual mantra de "guarda partida desde el principio y a menudo" y permitieron hacer retroceder las manecillas del reloj del juego. Esto permitía al jugador rehacer una acción anterior o comprobar que estaba ocurriendo mientras exploraba otra sección del tren. "Cuando empezamos a trabajar en aquello creo que teníamos el único juego que grababa partida por ti", explica Mark. "No había ranuras de guardado. Simplemente pensábamos que ir guardando partida todo el rato no era divertido. Queríamos que fuera como ver una película, en la que rebobinas si quieres hacer algo diferente". Jordan mantuvo ese concepto en *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* [2003], permitiendo al jugador retroceder en el tiempo para tener una segunda oportunidad.

La atmósfera del juego se vio enriquecida con la incorporación de diálogos en francés, alemán y ruso, interpretados por actores nativos. "Jordan había vivido en París y quería meter ocho idiomas diferentes, recrear toda aquella experiencia de viajar en el Orient Express en 1914, con todo aquel choque de culturas e idiomas". Sin embargo, Mark cree que haber elegido una ambientación anterior a la Primera Guerra Mundial perjudicó las posibilidades comerciales del juego, ya que aquel periodo tan volátil de la historia europea no era muy conocido por la mayoría del público estadounidense. No obstante, destaca la fuerte influencia que recibió el juego por parte de clásicos del cine negro y de espías, citando como referencias películas como *El tercer hombre*, de Carol Reed. "Está el cliché del americano ajeno a la política internacional que se ve arrastrado en un conflicto europeo. Hay en la frase en el juego en la que Anna Wolff dice algo así cómo 'mi pueblo lleva luchando mil años, tú nunca podrías entenderlo'". La increíble y cautivadora banda sonora compuesta por el checo Elia Cmíral, quien más tarde firmaría la música de filmes como *Ronin* y *Stigmata*, reforzó la sensación de melancolía y pérdida.

"QUERÍAMOS QUE FUERA COMO VER UNA PELÍCULA, EN LA QUE REBOBINAS SI QUIERES HACER ALGO DIFERENTE"
MARK MORAN

Estamos hablando de diseñadores de videojuegos que trabajaron como auténticos cineastas, con la meta de elaborar una trama cinematográfica dentro de las limitaciones del formato interactivo. "Reclutamos a gente de Los Ángeles que tenía experiencia en el cine, como ayudantes de dirección y directores de producción, les integramos en el desarrollo y nos dedicamos a hacer brainstorming con ellos", recuerda Mark. "Hubo cosas que no se había hecho antes. Por ejemplo, ponerse de pie en



» [PC] El viaje de Robert Cath en el Orient Express no es tan confortable como esperaba.



» [PC] Las complejas motivaciones de los personajes son una fuente más de intrigas dentro del juego.



» [PC] La notable investigación que se llevó a cabo para crear el juego queda patente en cada pantalla.


» [PC] El tren hará bastantes paradas en su viaje hacia Estambul.


» [PC] Robert pasará por no pocos apuros durante el juego.

cualquier sitio. En una película, gran parte del trabajo del director reside en dónde situar la cámara para conseguir el mejor efecto dramático. En un videojuego, aunque no sea en tiempo real, el personaje puede estar de pie en 20 lugares diferentes para ver a alguien salir por una puerta, y por eso había que filmarlo desde 20 ángulos distintos. Para maximizar la eficacia, dijimos: '¿Y sí cogemos dos cámaras y las apuntamos a cada extremo del pasillo?' No es posible, porque una cámara puede grabar a la otra. Así que nos dijimos: 'Estamos haciendo todo esto sobre una croma, ¿y si construimos cajas alrededor de la cámara, alrededor del equipo que las maneja, y tenemos una pared falsa con un agujero por donde pasar la lente? Lo único que grabaría la cámara es el objetivo de la otra cámara, y entonces podríamos hacer que el software eliminara ese objetivo".

Los actores que interpretaban a los pasajeros del tren también se enfrentaron a sus propios retos. "Investigamos mucho para crear el look del juego, lo que debían vestir", dice Mark. "Eran trajes chillones, morados y naranjas, prendas muy llamativas. Una chaqueta era púrpura por un lado y naranja por el otro para que el ordenador pudiera saber dónde se encontraban las solapas. Los actores parecían casi dibujos animados cuando estaban en el plató. Tenían mucho calor, porque iban embadurnados de maquillaje teatral y llevaban unas pelucas que acentuaban los colores del pelo, de manera que el ordenador pudiera captarlo todo bien. Otra cosa que recuerdo es rodar todas aquellas escenas como si fuera el cine mudo, ya que estábamos grabando todas las voces por separado. CW Morgan puso voz a Cath, pero en el juego tenía el aspecto de otra persona [David Svensson]". Algunos actores pusieron voz a los personajes que encarnaban en el juego pero, en su mayor parte, voz y rostro corrían a cargo de actores distintos.

La directora de arte Nicole Tostevin lideró el equipo responsable de crear la hermosa decoración de época del legendario tren. Mientras Mechner trabajaba sobre el concepto del juego, había realizado una impresionante investigación que añadiría realismo a la inmersiva estética del juego. "Habló con entusiastas parisinos de los trenes, y junto a Patrick Ladislav [director de arte 3D] se propuso localizar los dos vagones del Oriente Express que quedaban", recuerda Mark. "Uno estaba en Atenas y otro en Budapest, creo. Ambos con diferentes estados de deterioro. Uno era un coche cama y el otro pudo haber sido en el pasado un coche comedor. Nunca llegué a ver los vagones; los encontraron en 1992, creo, antes de que empezara la producción del juego".

Como Mark se apresura a señalar, es fácil, en retrospectiva, identificar en qué se podría haber ahorrado tiempo, y es tentador preguntarse si de haberse lanzado antes, el juego habría obtenido el éxito comercial que merecía. Sin embargo, al recordar aquellos primeros tiempos de su carrera, Mark no puede imaginar el juego de otra manera. Para él su desarrollo fue un gratificante viaje de descubrimiento. Guarda un grato recuerdo de aquella experiencia de aprendizaje que le preparó para una larga carrera en el cine, y que dio como resultado una de las aventuras más alabadas del género.

Como la mayoría de las obras de arte, *The Last Express* se adelantó a su tiempo. Los fans más acérrimos del juego, como aquel neoyorkino que paró a Mark en plena calle al recocer su chaqueta del juego o los jóvenes desarrolladores que citan *The Last Express* como una de sus principales influencias, solo podemos dar las gracias por haber sido invitados a subir a bordo de aquel inolvidable viaje. ✱

UN EXPRESS MEJORADO

De vuelta a bordo del Orient Express

Tras un relanzamiento en 2011, en forma de *Collector's Edition* a cargo de Dotemu, Jordan Mechner, quien para entonces había recuperado los derechos del juego, y Mark Moran trabajaron en los ports para iOS y Android. En 2013, una *Gold Edition* distribuida en Steam (y lanzada para macOS dos años más tarde) añadió una interfaz más intuitiva, junto con el sistema de pistas mejorado de la versión iOS, logros y soporte para guardar en la nube. La recepción de la crítica fue, una vez más, entusiasta.

Sin embargo, su impacto comercial supuso de nuevo una gran decepción. "No se vendió muy bien", se lamenta Mark. "Jordan se dedicó a trabajar en un nuevo sistema de pistas que lo hiciera más fácil y divertido de jugar. Yo ayudé a los programadores con todo el código fuente y la documentación, aunque pudieron hacer la mayor parte por su cuenta. Creo que nunca se vendió lo suficiente como para compensar el trabajo que hicieron". El proyecto de llevar el juego a la gran pantalla, a cargo de Paul Verhoeven, nunca llegó suficientemente lejos como para se le asignara un reparto, pero fue una seria posibilidad en 2011.

De hecho, la versión iOS de The Last Express no fue el primer intento de hacer un port del juego. Años atrás, SoftBack Group, a través de su subsidiaria GAMEBANK (una joint venture con Microsoft), había financiado una versión para PlayStation que se estaba desarrollando internamente con un presupuesto de 2,5 millones de dólares, mientras que el port para Saturn se delegó en una empresa británica. SoftBack "básicamente dejó el negocio de los videojuegos" cuando se dio cuenta de que no era la apuesta segura que imaginaban. Tras un intento infructuoso de recuperar su dinero, SoftBack se retiró. Mark aún conserva el código de las dos versiones inacabadas, y señala que el port Saturn no estaba tan avanzado cuando se canceló.



LA GUÍA DEFINITIVA

MANIC

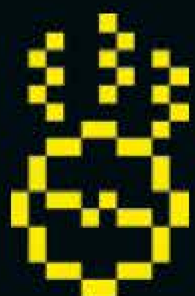
Es el legendario juego de plataformas que instigó todo un género y trajo al mundo maravillas como Eugene's Lair y The Central Cavern. Reverenciado por toda una generación de jugadores de Spectrum, esta es la guía definitiva para una leyenda del pixel-perfect

Texto de Graeme Mason





AMOEBATRON



BARRIL

Publicado por primera vez en 1983, *Manic Miner* de Matthew Smith fue un gran éxito. Ideado en ocho semanas por este precoz adolescente en su habitación, el talentoso programador pronto asumió un estatus mítico entre los propietarios del Spectrum. La leyenda de Matthew Smith y Miner Willy comienza aquí.

Y comienza con una historia tan extraña como algunos de sus gráficos. Mientras busca tesoros en Surbiton, Willy descubre un antiguo pozo de minas. Incapaz de resistir el impulso de explorar, el valiente minero se adentrará en estas cuevas, habitadas por los autómatas que quedaron de una civilización superior, perdida en el tiempo. Con sus amos destruidos por la guerra, estos robots continúan extrayendo minerales valiosos. Willy encuentra aquí su oportunidad para lograr fama y fortuna, si es capaz de esquivar a los ocupantes de este antiguo reino subterráneo. Estos peligros toman la forma de flores venenosas, arañas y los robots antes mencionados, ocupados recolectando metales preciosos.

"Trabajar en Manic Miner fue un sueño hecho realidad"
PROGRAMADOR CPC STEVE WETHERILL

Por suerte, Willy cuenta con un salto atlético y un suministro de aire considerable para cada cueva.

Cada pantalla tiene una serie de llaves parpadeantes esparcidas. Algunas se recogen fácilmente, mientras que otras son custodiadas por robots. Una vez que Willy ha recogido todas las llaves de un nivel en particular, la puerta de salida se abre y podrá escapar a la siguiente habitación. Las llaves varían según la idiosincrasia de la pantalla en la que se encuentra Willy: las raquetas de nieve aparecen en Cold Room, mientras que diez centavos y plátanos pelados son los coleccionables en los niveles Mutant Telephones y Kong, respectivamente. Cada elemento le otorga a Willy 100 puntos, mientras que completar un nivel le otorga una bonificación, calculada por la cantidad de aire que le queda. Por cada 10.000 puntos ganamos una vida extra.

Las 20 pantallas individuales forman otro personaje en *Manic Miner*. Desde Central Cavern, con su solitario robot inspirado en *El submarino amarillo*, hasta el homenaje de su autor a recreativas como *Donkey Kong* (Miner ▶



FLAG BUG



BOTA

ARCHIVOS DEL MINERO
La música del menú es el Vals del Danubio Azul de Johann Strauss.

ARCHIVOS DEL MINERO
El último icono de salida es la letra griega Omega, que significa el final del juego.

MINER

EL LEGADO DE MINER WILLY

INSPIRÓ UN GENERO COMPLETAMENTE NUEVO EN EL ZX SPECTRUM







LA PANTALLA DE TÍTULO

Las palabras "MANIC" y "MINER" parpadean alternativamente al cargarse en letras grandes. Como muchos de los primeros juegos de Spectrum carecían de pantalla de carga, fue una revolución, y otros desarrolladores lo imitaron.

PREVISUALIZACIÓN DEL NIVEL

Mientras escuchas la música jovial de la pantalla de inicio, el juego de repente muestra avances de lo que le espera a este explorador. Esta secuencia de atracción típica de las recreativas fue pronto imitada en muchos juegos.

MUCHAS PANTALLAS

En 1983, la gran mayoría de los juegos de Spectrum eran de una sola pantalla y, a menudo, eran clones de arcade. *Miner 2049er*, su antepasado, tenía una docena de pantallas, mientras que el de Matthew Smith tenía 20.







GAME OVER

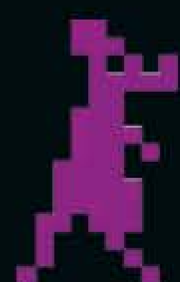
Son palabras familiares para cualquier jugador, y en *Manic Miner* estaban acompañadas por una gran bota, descendiendo a paso firme sobre la cabeza del pobre Miner Willy. Las pantallas de Game Over nunca volverían a ser las mismas.

MELODÍA DURANTE EL JUEGO

La música era una rareza en el ZX Spectrum en 1983; que sonara una melodía durante todo el juego y con efectos de sonido era algo que muchos pensaban que era imposible. Matthew Smith demostró que estaban equivocados.

SPRITES COLORIDOS Y EXTRAÑOS

Manic Miner recibió muchos elogios por su variados y locos gráficos. Con sus pingüinos deslizantes, robots mecánicos y sellos de circo, este imaginativo desfile de criaturas extrañas inspiró a grafistas de todo el mundo.



CANGURO

"Lleno de humor, horror y adicción sana"

REVIEW DE MANIC MINER, C&VG



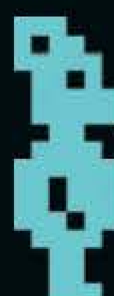
» [ZX Spectrum] Todo comienza en Central Cavern.



» [ZX] Eugene's Lair es una mezcla del éxito de su compañero programador Eugene Evans y la historia del monstruo del retrete que Matthew contaba a su hermano.

ARCHIVOS DEL MINERO

Los Skylabs que caen en Skylab Landing Bay descienden en una secuencia establecida que puede ser memorizada.



OSO

LLAVE



» [ZX] Tras haber visto recientemente *El Retorno del Jedi*, Matthew recreó el bosque de Endor para este nivel con bípedos peludos.



» [ZX Spectrum] Todo termina en The Final Barrier.

LAS CONVERSIONES



ZX SPECTRUM

El clásico original de Matthew Smith. Comercializado inicialmente por Bug-Byte y luego por Software Projects, es una leyenda que ayudó a definir el ZX Spectrum. Cuando *Manic Miner* finalmente fue analizado en la revista *Crash* de 1989, recibió un Crash Smash, nada mal para un juego con seis años de antigüedad.



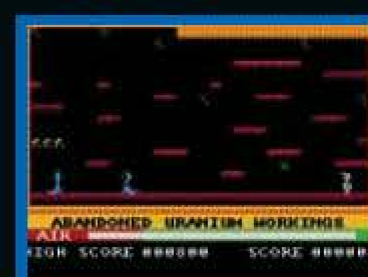
COMMODORE 64

Obra de Chris Lancaster de Software Projects, el port de C64, aunque no tiene el prestigio del original Spectrum y la detección de colisiones sea ligeramente dudosa, sigue siendo un juego excelente. Ah, y la música, si bien era aceptable en Spectrum, no era a lo que estaban acostumbrados los propietarios de C64.



COMMODORE 16

Exprimir los 20 niveles en 16k es un esfuerzo admirable y, para ser justos, se conserva gran parte de la jugabilidad del juego. Muchos de los adornos han desaparecido, al igual que algunos de los enemigos y la música, lo que podría ser algo bueno o malo, dependiendo de tu gusto por el bucle de la pieza de Grieg.



AMIGA

Hay dos versiones para los propietarios del Commodore Amiga: el juego original, recreado fielmente, y un juego actualizado, con gráficos mejorados, sonido y una nueva melodía. Si bien este último es una mejora estéticamente, en nuestra opinión, algo del aspecto clásico de *Manic Miner* se pierde con su vista ampliada y, simplemente, no tiene el brío del original.



AMSTRAD CPC

Creado por Steve Wetherill y Derrick Rowson, este port de CPC fue lanzado por Software Projects y Amsoft en 1984 y 1985, respectivamente. Dejando a un lado el sonido mejorado, es casi idéntico excepto por la pantalla final, posiblemente alterada por consideraciones de ahorro de memoria. El más fiel port de 8 bits.



BBC MICRO

Con su esquema de color alterado y un medidor de aire a la izquierda en lugar de debajo de la pantalla del juego, la versión de BBC Micro es visualmente diversa. También es sustancialmente más lenta que las otras versiones, lo que para un juego que requiere una sincronización precisa como *Manic Miner* resulta frustrante.



ROBOT DE RELOJERÍA

ARCHIVOS DEL MINERO

La versión de Bug-Byte tiene un truco que se activa escribiendo el número del carnet de conducir de Smith. A veces se confundió con su antiguo número de teléfono.



KONG

» [ZX Spectrum] Cuando se pierden todas las vidas, la bota de los Monty Python aplasta a Willy.

ARCHIVOS DEL MINERO

El código de trucos se cambió por otro en la versión de Software Projects.



EUGENE



PUERTA DE SALIDA



TELÉFONO MUTANTE

Willy Meets The Kong Beast) y *Pac-Man* (Processing Plant), hay referencias detrás de la mayoría de los poco convencionales habitantes. De hecho, con niveles como Endorian Forest, The Bank, Abandoned Uranium Works y Eugene's Lair, todos mostrando una especie de guiño a los años ochenta, *Manic Miner* puede verse fácilmente como una instantánea única de una década que nos dio películas de gran éxito y la paranoia nuclear. Y todos recuerdan la primera vez que se encontraron con esos Skylabs, estrellándose peligrosamente cerca de la cabeza de Miner Willy, o el generador de energía solar con su rayo que agota el aire apuñalando aleatoriamente a nuestro héroe.

Además de los niveles, los habitantes de la mina perdida se han ganado su protagonismo como tributo a la imaginación del creador del juego. El rechoncho Eugene sube y baja de su guarida; los pingüinos se mueven hacia atrás y hacia delante en la Cold Room; y los Pac-Men, ahora con piernas, rebotan alrededor de la Processing Plant, ansiosos por masticar a cualquiera lo suficientemente tonto como para acercarse. Incluso los enemigos estáticos, las arañas, el limo, los picos y las plantas están trazados de forma tortuosa y a menudo requieren un salto perfecto para pasar ilesos. En los exitosos años comerciales del ZX Spectrum, hubo muchos juegos difíciles, pero pocos pudieron igualar el feroz desafío que ofrecía *Manic Miner*.

Y encima de esta problemática posición se encuentra el generador de energía solar. "Es algo complicado... pero no es un nivel particularmente difícil", señaló inocentemente Matthew en Cómo se hizo Manic Miner, en una *Retro Gamer* anterior. Con gran parte de los infames saltos de pixel-perfect que impregnan el juego, esta penúltima pantalla también envía un rayo



de luz aleatorio en ángulo recto que rápidamente disminuye el suministro de aire del minero. Junto con Skylab Landing Bay, sigue siendo una de las piezas de juego más desafiantes de la historia.

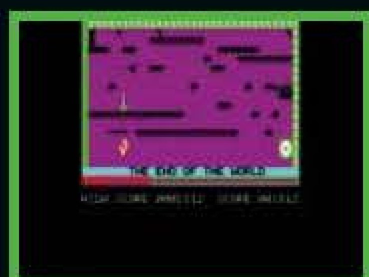
Como corresponde a su estatus de clásico, *Manic Miner* fue comercializado varias veces a lo largo de los 80. En primer lugar, está la versión original de Bug-Byte, que venía con dos portadas diferentes. En la primera, un gordito Miner Willy huye de una mano robótica, agarrado a una escalera y un tesoro reluciente. Para el segundo lanzamiento de la compañía de Liverpool, la portada fue muy alterada, mostrando a un Willy barbudo, parecido a un dios, sosteniendo una linterna y mirando horrorizado una mano huesuda frente a él. Más tarde, ese mismo año, cuando Matthew formó su propia empresa, Software Projects, *Manic Miner* fue lanzado por tercera vez, esta vez con un dibujo de Roger Tissyman maravillosamente abstracto. Atrás quedó el propio Willy, a excepción de su bota de arrastre, mientras un teléfono bulboso, sin duda inspirado en Attack Of The Mutant Telephones, lo persigue, con su lengua incongruente salivando sobre el logotipo

COMO CORRESPONDE A TODO UN CLÁSICO, SE HA ADAPTADO A UNA AMPLIA GAMA DE FORMATOS. ESTAS SON LAS 12 VERSIONES OFICIALES DE LA PRIMERA AVENTURA DE MINER WILLY



DRAGON 32/64

Al jugar en el modo en blanco y negro de mayor resolución, el *Manic Miner* de Dragon 32 conserva la mayor parte del ambiente y la jugabilidad del juego, e incluso se las arregla para meterse en dos pantallas adicionales: The Dragon Users Bonus y The End. Puede que sea la única versión del juego que carece de color, pero eso no debería impedirte disfrutarlo.



ORIC 1

Sorprendentemente, el port de Oric de *Manic Miner* se las arregla con el colour clash del Spectrum. Más allá de los problemas de atributos, es un intento decente, con una pantalla un poco más estrecha y una interpretación espeluznante de In The Hall Of The Mountain King de Grieg. Con una decena de pantallas adicionales, es uno de los mejores juegos de Oric que existen.



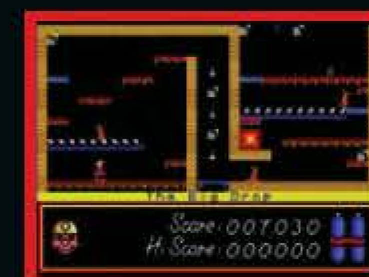
GAME BOY ADVANCE

El valiente explorador regresó en 2002 para su primera excursión en una consola portátil. El juego original se presenta con una actualización gráfica y Miner Willy es mucho más ágil que nunca, lo que ciertamente ayuda con el timing de los saltos. Es una forma excelente de experimentar este clásico inmortal.



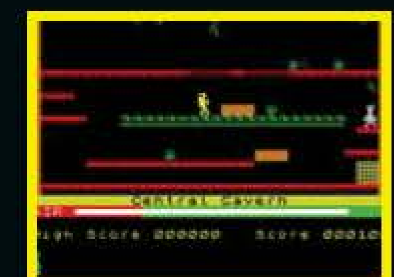
MSX

El port de MSX, con su melodía resonante y gráficos inteligentes, es uno de nuestros *Manic Miner* de 8 bits favoritos. Si bien es esencialmente idéntico a primera vista, la potencia superior del MSX le da a esta versión particular del juego un toque alegre, haciéndola tan divertida, si no más, que el original de Spectrum. Asegúrate de probarlo.



SAM COUPE

Programada por Matthew Holt y publicada por Revelation en 1992, es una excelente versión injustamente unida a un ordenador condenado a nivel comercial. Los 20 niveles originales están presentes, junto con 20 pantallas nuevas. Hay una adaptación alegre y pegadiza de la música y algunos gráficos de dibujos animados fantásticos.



MóVIL

En 2010, Elite llevó el juego a terminales iPhone y Android dos años después y desde entonces ha recibido numerosas actualizaciones. Si bien sigue siendo gráfica y sonoramente una adaptación fiel, los controles táctiles desentonan, aunque sigue siendo la forma más fácil de jugar sobre la marcha.


RETRETE


PINGÜINO


MINER WILLY

» [ZX Spectrum] Una sutil diferencia con respecto al nivel correspondiente de Bug-Byte: hay un pequeño fantasma.

triangular de la empresa. Finalmente, en 1989, Mastertronic lo publicó con la portada de Roger Tissyman coronada con un nuevo logotipo y un precio económico. A pesar de dos cambios en la apariencia física y el editor, el juego en sí se mantuvo idéntico, con las únicas alteraciones del logotipo de Software Projects que aparece en Warehouse y un pequeño fantasma descarado que reemplaza un arbusto en Processing Plant.

Manic Miner obtuvo críticas efusivas tras su lanzamiento. Bajo el lema "¡Los pingüinos hacen la vida peligrosa!" la revista *C&VG* declaró que el juego de Smith estaba lleno de "humor, horror y adicción sana" antes de otorgarle un 9/10. *Personal Computer News* fue un paso más allá y otorgó a la primera aventura de Willy una puntuación perfecta de 5/5. "Los gráficos y el sonido son excelentes", concluyó el crítico Mike Gerrard. "Y no he disfrutado tanto un juego desde que conocí a *Donkey Kong*". Siguieron los premios, sobre todo el C&VG Golden Joystick al mejor juego de estilo arcade, y el autor del juego se convirtió en una celebridad de la noche a la mañana.

Después de dejar Bug-Byte para formar su propia empresa con Alan Maton, Software Projects, Matthew se puso a trabajar en el siguiente episodio de Miner Willy, *Jet Set Willy*. Sin embargo, aunque aquel enorme juego de mundo abierto también tiene legiones de fans, para muchos la primera aventura del minero sigue siendo la más celebrada de todas.

Si bien no es el videojuego más original (*Manic Miner* tiene una deuda considerable con el clásico de Atari *Miner 2049er*), el entusiasmo y las excentricidades del juego de Smith ayudaron a consolidar su posición como un abanderado ilustre del ZX Spectrum. Cada pantalla es una locura bien diseñada, pero una prueba que puede ser planificada y superada por un jugador astuto y cuidadoso. Si bien los juegos posteriores lo eclipsaron en términos de logros técnicos, en 1983 *Manic Miner* presentó una serie de trucos y elementos de juego que eran prácticamente desconocidos en aquel momento. Desde la escena inicial en Central Cavern, acompañada por las barras tintineantes de In The Hall Of The Mountain King, hasta Final Barrier bañada por el sol, sigue siendo la prueba definitiva de los reflejos y la paciencia de un jugador, y un verdadero hit de los 8 bits.



» [[ZX Spectrum] Aquí se muestra el encuentro de Miner Willy con Donkey Kong, y hay un interruptor para activar o no, dependiendo de si querías matar a la bestia o dejarla escapar.



» [ZX Spectrum] Recolectando diez monedas en Attack Of The Mutant Telephones.

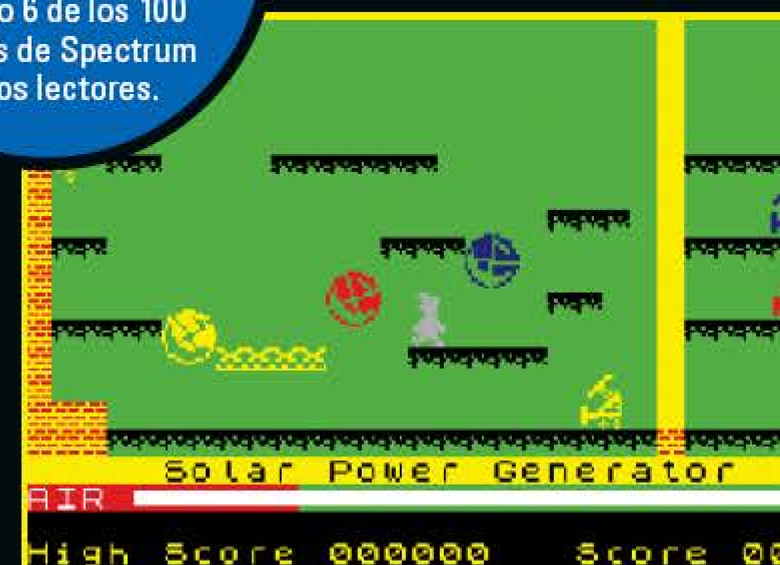

PAC-MAN


FOCA

"Matthew aparecía a veces en la oficina, aunque no tenía información del port"
STEVE WETHERILL



» [ZX Spectrum] ¡Está de vuelta! Y es mucho más malo que antes.



» [ZX Spectrum] El generador de energía solar que agota el aire.



» [ZX Spectrum] Un comentario sobre el capitalismo con cheques sin fondos.

ARCHIVOS DEL MINERO
En el número final de *Your Sinclair*, *Manic Miner* figuraba en el número 6 de los 100 mejores de Spectrum por los lectores.

ARCHIVOS DEL MINERO
Los teléfonos de Attack Of The Mutant Telephones se basan en el propio teléfono de Matthew, un modelo de la serie BT 300.

ARCHIVOS DEL MINERO
El jugador tiene la opción de matar a la bestia Kong en sus dos niveles, haciendo que la violencia sea una elección.

ARCHIVOS DEL MINERO

Se anunció un tercer juego de la serie, *Miner Willy Meets The Taxman*, pero nunca se comercializó.











LA ENTREVISTA

RETRO GAMER HABLA CON STEVE WETHERILL, PARTE DEL EQUIPO DETRÁS DE LA CONVERSIÓN DE CPC

¿Cómo llegaste a trabajar en *Manic Miner*?
Trabajé formalmente en *Manic Miner* desde el día que me contrataron. Sin embargo, Software Projects no pudo determinar para qué plataforma. Se barajó el Tatung Einstein, el Spectravideo y el MSX, pero por alguna razón no concretaron. Cuando salió el Amstrad CPC, las herramientas y la documentación estaban disponibles y finalmente pude comenzar junto a mi socio, Derrick Rowson. Fue mi primer videojuego.

¿Estabas familiarizado con el original de Spectrum?
Por supuesto, y trabajar en *Manic Miner* fue un sueño hecho realidad. Fue uno de los primeros juegos que compré, aunque no creo que lo haya terminado sin trampas. ¡Es muy difícil en algunas partes!

¿En qué se diferenciaba tu versión?
En cierto modo, en todo, porque lo hicimos desde cero. En algunos casos tuvimos que desmontar el original para resolver ciertas cosas, pero en general el objetivo era hacer una conversión lo más precisa posible. Pasamos mucho tiempo asegurándonos de que la jugabilidad estuviera intacta, con los saltos de pixel-perfect, ¡eso era esencial!

La pantalla Final Barrier es sustancialmente diferente...
Honestamente, no recuerdo por qué. Pero diría que fue porque esa sección ocupaba menos memoria en el Spectrum debido al uso de atributos de color, por lo que es posible que nos quedáramos sin espacio.

¿Estuvo Matthew Smith involucrado?
Matthew aparecía ocasionalmente en la oficina, aunque no tenía mucha información sobre este port. Creo que no le gustó la pantalla de título principal, que solía decir "Amstrad CPC" y señaló que era algo redundante. Aparte de eso, no recuerdo mucho aporte de su parte.

¿Qué intentaste mejorar?
Bueno, ¡la música es posiblemente mejor! Me encanta el beeper de Spectrum, pero el chip AY del CPC daba un sonido más limpio. La forma en que se dibujaron los sprites fue mucho más eficiente que en el original y usamos algunas características de hardware para evitar tener dos pantallas de copia. Eso ahorró mucha memoria y aumentó el rendimiento. El original tenía dos copias fuera de la pantalla, que se usaban para componer la habitación y luego borrar y volver a dibujar todos los sprites. Cuando me di cuenta de cómo funcionaba, me sorprendió lo ineficaz que era ese enfoque y que de todos modos no importaba. Creo que sufrí demasiado por el rendimiento en esos primeros días.

¿Estuviste satisfecho con el resultado final?
Sí, y nos encargamos del port (y lo expandimos significativamente) de *Jet Set Willy*, también conocido como *Jet Set Willy 2* cuando se portó de nuevo al ZX Spectrum. Y, dado que este fue mi primer juego comercial, fue muy satisfactorio.





"ENTONCES LLEGAN LAS WACHOWSKI Y QUIEREN RODAR UNA HORA DE METRAJE PARA NUESTRO JUEGO... Y ESCRIBIR TODO EL GUIóN"
DAVID PERRY

DOS PELÍCULAS. UNA ANTOLOGÍA ANIMADA. EL VIDEOJUEGO OFICIAL MÁS CARO DE LA HISTORIA. 17 AÑOS DESPUÉS, EXPLORAMOS COMO ENTER THE MATRIX DESAFIÓ AL VIDEOJUEGO TRADICIONAL, INTEGRÁNDOSE EN UNA EXPERIENCIA TRANSMEDIA.

TEXTO DE AARON POTTER

CóMO SE HIZO

ENTER THE MATRIX



» David Perry, fundador y ex game director de Shiny Entertainment.



» Robert Nesler, director de arte de Shiny Entertainment.

Los títulos basados en licencias han estado siempre presentes en la industria del videojuego; muchos se ganaron la mala reputación de aprovechar el tirón de la licencia para hacer dinero con un juego mediocre o a medio terminar. Por desgracia, en la mayoría de los casos, los equipos creativos encargados de crear una versión divertida e interactiva de la superproducción de turno nunca han contado con el tiempo necesario; el infame *E.T.* para Atari 2600 fue creado en cinco semanas por un único desarrollador y contribuyó enormemente a la caída de la industria en Estados Unidos. Pero tras cada caída llega un reinicio del sistema. Y en medio de un reinicio global con el cambio de milenio, justo cuando una película de acción, tiroteos y artes marciales llegó al cine, Atari se prometió no volver a cometer el mismo error que con *E.T.*

"Contactó conmigo la oficina de Joel Silver (productor de la película)", nos cuenta David Perry, fundador y antiguo Game Director de Shiny Entertainment. "Tenían una película llamada *The Matrix*, protagonizada por Keanu Reeves. Yo era fan de las hermanas Wachowski, pero estábamos hasta arriba creando un juego en 3D llamado *Sacrifice*, así que, avergonzado, no acepté el proyecto". David cuenta que esa decisión está la primera en su "lista de errores", aunque no pasaría mucho tiempo hasta que él y su equipo contasen con una segunda oportunidad. Incluso podrían aprovechar la tecnología de *Sacrifice* para plasmar el universo de *The Matrix* de forma más fidedigna.

Famosos por haber creado la saga *Earthworm Jim*, Shiny Entertainment no parecía el estudio idóneo para desarrollar *Enter The Matrix*. Al fin y al cabo, era una propiedad intelectual que planteaba algunas de las mayores preguntas de la vida a través de una película taquillera, pidiendo al gran público que reflexionara sobre ideas como "¿Es el



LOS DATOS

» **PUBLISHER:** ATARI
» **DESARROLLADOR:** SHINY ENTERTAINMENT, INC
» **LANZAMIENTO:** 2003
» **PLATAFORMAS:** GAMECUBE, XBOX, PLAYSTATION 2, PC,
» **GÉNERO:** ACCIÓN



» [GC] Un sistema preliminar de motion capture permitió a Shiny plasmar con precisión las actuaciones de Anthony Wong y Jada-Pinkett Smith.



» [GameCube] Las secuencias del juego serán diferentes dependiendo del personaje elegido.



MÁS DEL CREADOR

EARTHWORM JIM
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1994

MDK (EN IMAGEN)
SISTEMAS: PC, PLAYSTATION
AÑO: 1997

THE MATRIX: PATH OF NEO
SISTEMAS: PS 2, PC, XBOX
AÑO: 2005



» [GameCube] *Enter The Matrix* desvela como Niobe y Ghost rescatan a Morfeo en la persecución de *Reloaded*.

COMPILANDO THE MATRIX

DIFUMINANDO LA LÍNEA ENTRE PELÍCULA Y VIDEOJUEGO

A diferencia de la mayoría de los otros productos interactivos que recrean los acontecimientos de una película o programa de televisión y se desarrollan a posteriori, *Enter The Matrix* fue el primer ejemplo de un videojuego creado en paralelo a su propiedad intelectual. El juego de Shiny formaba parte de una experiencia transmedia que incluía también las dos nuevas entregas de *The Matrix* que se rodaban una detrás de otra y una serie antológica de cortos animados llamada *The Animatrix*, contaba con más de una hora de metraje original escrito por las hermanas Wachowski y rodado en 35 mm.



Las aventuras paralelas de Niobe y Ghost eran la excusa perfecta para revelar ciertos aspectos de la trama que no entraron en las secuelas de *Matrix* por falta de tiempo. "Aunque hay un montón de detalles, grandes y pequeños, el que destaca para mí es en el que explicamos cómo cambia El Oráculo", dice Robert Nesler, director de arte. Lamentablemente, Mary Alice, la actriz que dio vida al Oráculo, murió entre el rodaje de *Reloaded* y *Revolutions*, dejando su papel a Gloria Foster. De esta forma, *Enter The Matrix* aprovechó la oportunidad de explicar el cambio a través de una secuencia en la que Merovingio se hace con los códigos de borrado del "aspecto" original del Oráculo.

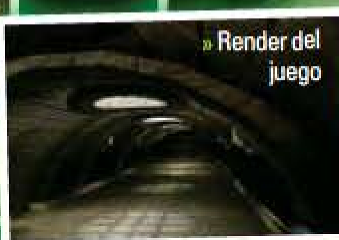
Los actores fueron escaneados, se les grabaron varias líneas de diálogo y voces y sus movimientos fueron recogidos con técnicas de motion capture para recrear a los personajes en el juego de la forma más fidedigna posible. Hasta las coreografías en los combates, tanto en el desarrollo del juego como en las secuencias de vídeo, recibieron el mismo trato, ya que los movimientos de los dobles de Jada Pinkett Smith y Anthony Wong también fueron capturados; lo mejor de todo es que los movimientos coreografiados por Yuen Woo-ping venían incluidos de serie con los especialistas de las pelis.







» Imagen de referencia



» Render del juego

mundo una simulación?", "¿Llevará la tecnología a la caída de la sociedad?" o "¿Ejerce el ser humano algún tipo de libre albedrío?". Lo único que *Earthworm Jim* pedía al jugador era llegar vivo al final del nivel, pero el trabajo de David en títulos basados en franquicias como *Teenage Mutant Hero Turtles* o *Aladdin* es lo que le aseguró la licencia a Shiny.

Precisamente, tras su trabajo en *The Terminator* (1992) para Mega Drive, David no confiaba en cuánto permitirían a Shiny involucrarse en el nuevo proyecto multimedia de Warner Bros. "Lo siento, no puedes ser el Terminator y no puedes ser Sarah Connor; de hecho sólo puedes utilizar una única imagen de Arnold y tienes que encarnar a Kyle, un personaje que muere en la película", nos cuenta, explicando las restricciones que había antes con respecto a las licencias. "Entonces llegan las Wachowski y quieren rodar una hora de metraje para nuestro juego... Y escribir todo el guión. Era el proyecto más alucinante que nos habían ofrecido."

Tras rigurosas reuniones con las hermanas Wachowski y el productor Joel Silver, se acordó el perfil de lo que sería *Enter The Matrix*. Sería un juego de acción en tercera persona con elementos de conducción, shoot'em-up y hacking, que discurriría en paralelo a la historia de *Matrix Reloaded*, de modo que personajes y acontecimientos pudieran confluir. Nunca antes, ni probablemente después, un juego basado en una película se ha desarrollado de forma tan estrecha junto al film en el que se inspira. La intención era crear un juego diseñado para ofrecer un contexto narrativo adicional con el que no contarían los espectadores de la película.

"Las hermanas Wachowski me explicaron que querían tener dos experiencias", explica David; "la gente que vea las películas las disfrutará, pero la gente que haya jugado a los juegos tendrá una experiencia totalmente diferente. En la película, Morfeo cae de un camión cisterna en movimiento y un coche conducido por Niobe le salva la vida. Como jugador, tú tienes que conducir ese coche y llevarlo a ese punto, tú salvas a Morfeo, pero un mero espectador simplemente se alegra de ver como Morfeo sobrevive. Si dos personas ven juntas la película pero una de ellas ha jugado al juego, tendrán dos experiencias muy diferentes".

Para conseguirlo, Shiny tuvo que mantenerse fiel al diseño artístico de *Matrix* y a su singular iconografía. En 2003 aún no existían tabletas conectadas a Internet, actualizar nuestras redes sociales desde cualquier lugar no era algo normal y la representación de líneas de código de color verde en una pantalla negra era todavía una novedad. Para asegurarse de que *Enter The Matrix* pareciera una pieza auténtica del rompecabezas de la franquicia, el director de arte Robert Nesler devoró todos los materiales existentes de la película. "Warner Bros ▶

DESCOMPRIMIENDO THE MATRIX



CUERPO A CUERPO

■ Luchar con cualquier personaje que no sea un agente implica el uso de acciones de artes marciales compuestas de patadas giratorias, puñetazos y destructivos agarres. Con un botón se dan puñetazos y con el otro patadas, ambos más destructivos si se realizan con el Focus activado. Cualquiera de los agarres es igual de letal.



SHOOTER EN 3ª PERSONA

■ Recibir un balazo en *Enter The Matrix* hace mucho daño, así que hacerse con una escopeta, un rifle de francotirador o dos pistolas en plan "akimbo" resulta vital. El juego es de antes de que las "coberturas" llegaran al género, así que los enfrentamientos consisten, básicamente, en vaciar cargadores contra los enemigos y sobrevivir.



PERSECUCIONES

■ Las secuencias de conducción de *Enter The Matrix* funcionan de forma diferente dependiendo del personaje elegido por el jugador. Niobe te permitirá conducir en primera o tercera persona. En cambio, si juegas en la piel de Ghost, los niveles de conducción se convierten en un shooter "sobre raíles" que experimentarás desde la ventana del copiloto.



HACKING

■ *Enter The Matrix* gestionaba los trucos con cierto sentido dentro del universo Matrix, permitiendo al jugador acceder a determinadas armas, habilidades especiales e incluso a un modo Versus oculto a través de un sistema de hacking con una pantalla de terminal. Gravedad reducida, vida infinita y mucho más, a golpe de hack.



» [GC] Carrie-Anne Moss aparece brevemente en *Enter The Matrix* como Trinity, en un entrenamiento con Ghost.



» [GC] Luchar contra varios agentes al mismo tiempo suele ser letal. Por suerte, esa situación no suele darse a menudo.

» [GameCube] *Enter The Matrix* marcó la primera aparición del nuevo Oráculo encarnado por Mary Alice.



▶ nos proporcionó una enorme cantidad de material confidencial y tremendamente útil", recuerda Robert, "incluyendo clips inéditos del rodaje de la explosión del camión cisterna. Nos proporcionaron los diseños de los hovercrafts, de los secuaces de Merovingio, algunos storyboards y muchas más cosas. Nuestro productor, Stuart Roch, asistió al rodaje en Australia y pudo hacer de fotos a los decorados. Por supuesto, todos teníamos DVD de la primera entrega para usarlos como referencia".

Sin embargo, al igual que ocurría con los demás elementos que se tuvieron en cuenta durante los dos años que duró el desarrollo de *Enter The Matrix*, dar con el aspecto del universo cibernético no era tan sencillo como copiar algunos detalles estéticos y plasmarlos en el juego. Robert y el resto del departamento artístico se enfrentaron al reto de reproducir el cambio de tonalidad que había entre Matrix y el mundo real, marcando las sutiles diferencias visuales igual que las películas.

Robert destaca un problema concreto al que él y Warner Bros se enfrentaban una y otra vez: conseguir que la calidad del verde de *Matrix* convenciera a todo el mundo. "Owen Patterson, diseñador de producción del film, nos explicó que nunca le pareció que el formato DVD lo hubiera plasmado fielmente. Ese detalle no era el más idóneo si tenemos en cuenta que Robert había utilizado la película en DVD como principal referencia. "Siendo sincero, no recuerdo el problema exacto, pero creo que en aquel momento el método para modificar el color en el film se llamaba color timing y era un proceso manual, analógico. Por lo que fuera, el proceso de creación del DVD hacía que el color no alcanzase exactamente la misma calidad, así que nosotros tampoco la igualamos". La inclinación de *The Matrix* por el color verde ya estaba bien asentada incluso antes de la implicación de Shiny Entertainment, pero se consolidó aún más en el momento en el que se dobló la apuesta con la producción simultánea de *Reloaded* y *Revolutions*. Tras continuos desacuerdos y ajustes en torno al tema del color, Shiny Entertainment consiguió finalmente implementar una diferencia distintiva en la escala de color entre las escenas que tenían lugar dentro y fuera del espacio virtual.

El que *Enter The Matrix* se desarrollase en paralelo a la aventura de Neo significaba que Niobe (Jada Pinkett-Smith) y Ghost (Anthony Wong) eran los candidatos perfectos para convertirse en protagonistas del juego. Mientras que en la película solo aparecían en un par de escenas, a través del juego sabías que habían influido en los eventos importantes. El jugador incluso podía elegir a cual de los dos encarnar, siendo testigo así de diferentes partes del argumento y añadiendo el atractivo de revivir el juego con el otro personaje.

Uno de los claros ejemplos es la persecución en coche, justo después del nivel inicial en la oficina de correos. Si eliges encarnar a Niobe estarás al volante del coche, esquivando agentes y persiguiendo a policías mientras recorres las calles siguiendo las instrucciones del operador. Si has elegido a Ghost tu tarea consistirá en acabar a tiro limpio con cualquier amenaza desde el asiento del copiloto. Aunque la diferencia no es tan grande como la que hay entre las píldoras azul y roja, esas pequeñas diferencias entre los dos personajes ayudaban a dividir las escenas en tercera persona.

ESQUIVAR BALAS ES SOLO EL PRINCIPIO





MODO VERSUS

■ Al introducir la contraseña correcta en el menú de hacking se activaba un modo de lucha Vs que nunca se anunció oficialmente. En él, dos jugadores podían recrear algunos de los combates más icónicos de la saga. Los combates funcionaban como las luchas contra jefes y eran más una curiosidad que un modo de juego.

BULLET TIME

■ El característico efecto de la saga puede ser reproducido en *Enter The Matrix* a través de la barra de "focus", que permitirá al jugador ejecutar todo tipo de acciones a cámara lenta. La barra de focus nos permitirá realizar movimientos imposibles como correr por las paredes o para el tiempo mientras disparamos en el aire.



» [GC] Niobe y Ghost son capaces de recrear las habilidades de Neo a través del Focus.



» [GC] Los fugaces segmentos fuera de Matrix reflejan una paleta de colores más fría.



» [GC] Los gemelos también aparecen, justo antes de la famosa escena de la persecución.



» [GameCube] La dirección del coreógrafo Yuen Woo Ping tuvo influencia tanto en las escenas de video como en la acción del juego.



» [GameCube] ¡Estaca! La visita a la casa de Merovingio en *The Matrix Reloaded* acaba en un baile de vampiros.



» [GameCube] Ghost es capaz de imitar la carrera de Tom Cruise.

Shiny decidió desde el inicio que su juego jamás sería auténtico si no adaptaban el momento más destacado de la primera película de *Matrix* a la mecánica. La imagen de Neo arqueando la espalda en la azotea, esquivando balas a cámara lenta mientras la cámara gira a su alrededor y su gabardina ondea al viento había arraigado de forma instantánea en la cultura popular. Remedy ya había sentado precedente con las mecánicas bullet-time de *Max Payne*, dos años después de la llegada de *The Matrix*, pero la propuesta de Shiny resultó más elegante: la acción se ralentizaba y se permitían movimientos contextuales como correr por las paredes o dar volteretas cuando se pulsaba el botón de Focus.

David Perry cree que esa fue una de las mejores formas en las que *Enter The Matrix* capturaba la calidad cinematográfica de la franquicia. "Cuando lo experimentabas añadía dramatismo a una escena que normalmente se habría resuelto en un par de segundos. El efecto bullet-time se utilizó en otros muchos juegos cuando salió la película, no imagino a *Max Payne* sin él. No resultó ser un obstáculo técnico tan grande como imaginaba y me encanta que una idea como esa forme parte del mundo de los videojuegos para siempre".

A pesar de contar con uno de los mayores presupuestos del momento, el proyecto estuvo sometido a una gran tensión debido al ajustado límite de dos años de desarrollo. Warner Bros exigía que el juego estuviera listo para el estreno de *The Matrix Reloaded* en Mayo de 2003 y llegó un momento en el que la financiación se convirtió en un problema. Esto llevó a Interplay a perder los derechos e hizo que interviniera un aliado inesperado. "Atari compró nuestra compañía para hacerse con los derechos", recuerda David. "Resultaron ser un gran apoyo para el proyecto, así que mereció la pena". *Enter The Matrix* salió a la venta en GameCube, PC, Xbox y PS2 y recibió unas mediocres puntuaciones por parte de la prensa, que criticaba su desarrollo repetitivo, su tosco acabado y su incapacidad para destacar en alguno de sus principales elementos jugables. Aun así, la mayoría destacó la perfecta integración del juego en el universo *Matrix*, así como su apartado artístico, la interpretación de los actores y la ejecución del "tiempo-bala". Su ajustado plazo de desarrollo fue la causa de muchos de sus problemas, pero el proyecto sigue siendo un ejemplo de que cualquier estudio puede adaptar cualquier forma de entretenimiento a un videojuego. Cuando se le pregunta qué consejo le daría a los desarrolladores de un juego relacionado con el próximo reinicio de la saga, David no se lo piensa: "Si aún no han empezado, que lancen el juego un año después del estreno de la película. Por muchas razones, necesitan que Lana Wachowski dedique un tiempo a la jugabilidad tras el estreno. El juego podría ser increíble con tiempo, financiación y el talento que ella puede aportar".

25 AÑOS DESPUÉS, LOS JUGUETES SIGUEN VIVOS

BIOMECHANICAL TOY



TRAS FINALIZAR RISKY WOODS PARA DINAMIC MULTIMEDIA, EN ZEUS SOFTWARE MEDITARON SU PRÓXIMO PASO. AFINARON LA VISTA Y DIVISARON EN EL HORIZONTE UNA COMPAÑÍA CATALANA QUE ESTABA HACIENDO RUIDO EN LOS SALONES RECREATIVOS. ASÍ COMIENZA ESTA HISTORIA.

Por Jesús Relinque



» [Arcade] La Reina Hechicera era uno de los primeros mid-bosses que nos encontrábamos en *Biomechanical Toy.*



» [Arcade] Vaya fijación con el ajedrez. Después de esto, *Gambito de Dama* se ve de otra manera



» [Arcade] Algunos ítems nos otorgaran la compañía de pequeños minions para ganar potencia de fuego.



» [Arcade] El mapa con las fases nos recordaba a lo que había hecho Capcom con su saga *Ghosts 'N Goblins.*

Zeus Software nació en Altza, un barrio donostiarra en el que coincidieron Ricardo Puerto y Raúl López, dos chavales que, como tantos otros contemporáneos, accedieron a un asombroso mundo tras abrir las puertas de la microinformática y el desarrollo de software. Durante la época de esplendor de las computadoras personales de ocho bits, Puerto, a los mandos del código, y López, artista digital, llevaron a cabo unos cuantos títulos que, tras llegar a un acuerdo con Dinamic Software, se hicieron un hueco en los corazoncitos de los jugadores. *Hundra* (1988), *Comando Tracer* (1988-89) y *Bestial Warrior* (1989), este último con la intervención como programador de Julio Santos, otro paisano de Altza, fueron los juegos más destacados de la primera etapa de Zeus, todos lanzados bajo el amparo de la empresa de los hermanos Ruiz.

Con el cambio de década llegó el relevo de los 16 bits, un terreno inexplorado en el que Zeus acabó entrando por la puerta grande. *Risky Woods* (1991) surgió tras el asombro experimentado por Puerto y López con un Commodore Amiga, un salto tecnológico de gigante respecto a los sistemas con los que estaban acostumbrados a lidiar. Tras adquirir un Amiga por su cumpleaños, Puerto se marcó el objetivo de exprimir toda la potencia que pudiera ofrecer aquel sistema. El desarrollador habla acerca de este cambio tan abismal a través de una serie de declaraciones publicadas en *LOAD"": Historia del videojuego vasco*: "A pesar de tener experiencia haciendo juegos de 8 bits, algo que podríamos haber rentabilizado durante mucho más tiempo, quisimos ser pioneros. Fue como estar programando con un juguete a pasar a algo más serio. Nos costó muchísimo y al principio fue muy duro. La programación del ZX Spectrum era sencilla. Tenía cuatro cosas que podías aprender muy rápido, pero en Amiga era todo hardware. Era como tocar directamente las tripas del ordenador".

A la hora de diseñar *Risky Woods*, Zeus tuvo en mente varias líneas de referencia bien claras. Cuando hablé con Ricardo Puerto hace ya unos cuantos años en una entrevista para el *PixeBlog*, le pregunté acerca de tales influencias. "Jugábamos muchísimo, y de todo sacábamos ideas. *Risky Woods* estaba muy inspirado en los juegos de Capcom para recreativas, y algunos juegos para Amiga como *Shadow of the Beast* de Psygnosis o *Speedball* y *Xenon 2* de Bitmap Brothers. También hay mucho de la serie *Dragon Ball*", comentaba el desarrollador donostiarra.



» [Arcade] En numerosas ocasiones, *Biomechanical Toy* se asemejaba bastante a un videojuego de Amiga o Atari ST.



RICARDO PUERTO
Donostia, 1970
Desarrollador

Vecino del barrio de Altza. Un día vio en el escaparate de una librería el número 4 de la revista *MicroHobby*. Se quedó encandilado con la existencia de los ordenadores personales, tras leer un millón de veces la revista. Poco después, decide que quiere tener un Spectrum a toda costa. Mientras que sus padres se quitan la idea de que aquello es un capricho pasajero, decide coger una vieja máquina de escribir y transcribir un libro de OVNIs para aprender a mecanografiar. Luego, se dedica a escribir programas a máquina y papel, y estudiar a fondo el lenguaje BASIC. Luego vendría el código máquina. Un año después consigue su Spectrum 48K con teclas de goma, aunque si se tiene que quedar con una computadora, sería el Amiga, que dejaba al Spectrum como un sistema primitivo.



» Ricardo Puerto nos envió una foto de este maravilloso mapeado artesanal de *Hundra*. Un incunable de la época dorada.



» [Arcade] El apartado visual de *Biomechanical Toy* se asienta sobre el trabajo realizado por un equipo de diseño portentoso.



A nivel jugable, lo cierto es que *Risky Woods* era como tener una especie de *Ghouls 'N Ghosts* en la que Rohan, el intrépido protagonista, disparaba dagas voladoras emulando al mítico Sir Arthur. Incluso podíamos divisar un minimapa de niveles a imagen y semejanza del arcade de Capcom. Técnicamente, *Risky Woods* era impecable, ofreciendo un doble plano de scroll que lo asemejaba al *Shadow of the Beast* mencionado por el propio Puerto. En 1992, tras varias aventuras protagonizadas por los Ruiz y los integrantes de Zeus, se llegó a un acuerdo para que Electronic Arts distribuyera el título a nivel europeo, además de encargarse de la adaptación para Mega Drive, todo un hito para el software nacional.

Risky Woods fue, en muchos sentidos, un punto de inflexión. Para Dinamic, puesto que, tras lanzar aquel último título, firmaría su bancarrota y cerraría sus puertas para renacer poco después bajo la denominación Dinamic Multimedia. Y para Zeus, por supuesto, algo así como un aldabonazo que les llevó a considerar hacia dónde dirigir su camino. Un camino en el que sonarían de fondo el tintineo de las monedas de cinco duros y el ruido de los botones y palancas de mando.

ACUERDO RECREATIVO

Al reflexionar acerca de ese camino, Puerto proporciona un nombre clave: Gaelco. "Después de *Risky Woods* descubrimos que había una empresa en Barcelona llamada Gaelco que había diseñado una placa de recreativa, así que fuimos para allá a hablar con ellos". Tanto Puerto como López habían tenido siempre en mente las máquinas arcade como un perfecto espejo de cómo hacer videojuegos. Ante sí tenían la oportunidad de emprender un desarrollo de tales características, trabajando con una empresa que se estaba volcando en programar juegos arcade en lugar de dedicarse a importarlos de Japón o Estados Unidos. Aquella primera reunión resultó fructífera. "Nos trajimos un prototipo y empezamos a desarrollar *Biomechanical* Toy" comenta Puerto.

Con la placa bajo el brazo, los donostiarras









» [Arcade] Si la velocidad que alcanzaba este tren nos lo permitía, veríamos este huevo de pascua en forma de foto de infancia.

la bolera, pensábamos que, para nosotros, lo máximo sería hacer un juego para máquinas recreativas. Aspirábamos a eso".

Por su parte, Ricardo Puerto comenta en *LOAD"": Historia del videojuego vasco* el verdadero germen del diseño: "Raúl estaba muy flipado con *Terminator 2* y había hecho bocetos para un juego al que le había dado el nombre de *Biomechanical God*, pero cuando comenzamos a hablar sobre cómo se tenía que desarrollar y las cosas que tenía que tener, vimos que era demasiado complejo, por lo que decidimos cambiarle el nombre a *Biomechanical Toy* y trasladarlo al mundo de los juguetes. Esto permitiría a los grafistas más libertad y hacer un trabajo similar al de los dibujos animados".

En el párrafo anterior aparecen palabras clave como *Terminator 2* o juguetes. Concebido como un arcade de acción y plataformas con ciertas conexiones jugables con el propio *Risky Woods*, *Biomechanical Toy* le entrega-ba el protagonismo a Inguz, un muñeco de arrebatadora personalidad que podría rivalizar con cualquier Madelman o G.I. Joe que osara plantarle cara. El aspecto de Inguz podría ser descrito como la versión más rockera y macarra del modelo de androide T-800 que Arnold Schwarzenegger encarnaba en las películas de James Cameron.

El argumento planteaba una especie de *Toy Story* con tintes oscuros en el que un mal-vado duende llamado Scrubby roba un objeto mágico que mantiene el equilibrio en el mundo de los juguetes, haciéndose así con el control de todo tipo de muñecos y pervirtiendo escenarios como un tablero de ajedrez o el entramado de vías sobre las que circula un tren eléctrico. Inguz, como buen héroe, deberá derrotar a una ingente cantidad de enemigos que, por momentos, parecen sacados de la portentosa imaginación de creativos como ▶



RAÚL LÓPEZ
Donostia, 1972
Grafista

Vecino de Ricardo, con el que compartía barrio y fascinación por la revista *MicroHobby*. Cuando vio por primera vez la revista no podría dejar de mirar los listados en lenguaje Basic para crear sus propios juegos. Tuvo más suerte que su compañero, ya que sus padres le acabaron regalando un modelo ZX Spectrum Plus nada más salir al mercado, coincidiendo con su viaje de estudios del colegio en el que fueron a Valencia. Tras conectar el aparato a una televisión ELBE, se dedicó a implementar en Basic sus propios programas, ya que su Spectrum venía sin juegos. Por poco se queda sin viaje fin de curso. Los cantos de sirena de su flamante ordenador lo llamaban una y otra vez. Se rumorea que aún a día de hoy los sigue escuchando.

se pusieron manos a la obra. La potencia de dicho sistema era similar a la de un Amiga, ya que compartían el chip procesador que gobernaba sus circuitos internos, el Motorola 68000. Así, la diferencia abismal que habían encontrado al efectuar ese primer salto desde ZX Spectrum hacia Amiga se redujo considerablemente, en términos cualitativos, al comparar el ordenador de Commodore con la placa de Gaelco.

SAYONARA, BABY

¿Cómo surgió la idea de *Biomechanical Toy*? Un rápido vistazo a las capturas de pantalla que acompañan a este artículo nos puede arrojar luz sobre algunas de las fuentes de inspiración. El grafista Raúl López recuerda sus orígenes y ambiciones cuando le preguntamos acerca de *Biomechanical Toy*: "Veníamos de Amiga, de *Risky Woods*. Era un poco lo que habíamos hecho, aunque las referencias que teníamos eran de títulos arcade. Nosotros flipábamos con Capcom y creo que, en esa línea, estaba un poco presente la compañía japonesa. Recuerdo que cuando estábamos en



» [Arcade] El aspecto de Inguz podría ser descrito como la versión más rockera y macarra del modelo de androide T-800.



» [Arcade] Con un poco de destreza a la hora de manejar a Inguz, nuestra moneda de cinco duros nos cundía una barbaridad.

Lewis Carroll. Inevitable el pensar en su *Alicia en el país de las maravillas* al enfrentarnos en el juego con las piezas mutantes de ajedrez.

UN MUNDO DE COLOR

En realidad, el apartado visual de *Biomechanical Toy* se asienta sobre el trabajo realizado por un equipo de diseño portentoso. Además de Puerto y López, apoyados durante el desarrollo por Juan Gorrotxategi y Asier Zubilaga, en el juego intervinieron tres diseñadores como Juanma Ripalda, Andreito Lobero y Maite R. Otxotorena. Ellos ya habían colaborado previamente con Zeus, colocando su granito de arena en la versión MS-Dos de *Risky Woods*, para la que compusieron un set de nuevos fondos que pudieron ser disfrutados por aquellos usuarios de PC equipados con tarjetas VGA.

Maite R. Otxotorena, que ha publicado a principios de 2021 la novela *La mensajera del bosque* con Planeta, nos relató cómo llegó al equipo de Zeus. “Llegué a Ricardo y a Raúl través de un conocido que trabajaba ya en su equipo. Él sabía que yo acababa de terminar mis estudios de Cine y Vídeo y que me encantaba dibujar. Me contó maravillas de ellos y de lo creativo que era el trabajo. Mi relación con el mundo de los videojuegos era nula, absolutamente. Cuando empecé a ver todo lo que se podía hacer, aluciné. Se abrió ante mí un universo nuevo lleno de magia”.

La diseñadora conserva grandiosos recuerdos del proceso de creación de *Biomechanical Toy*. Un proceso tan largo como satisfactorio. “Estuvimos mucho tiempo hasta terminar el juego. ¡Tres años!”,relata Maite. “No olvidaré las noches, más de una, que pasamos trabajando codo con codo. Incluso recuerdo a alguno del equipo tirado en el suelo, envuelto en un saco de dormir. Estábamos diseñando algo para una plataforma nueva, y eso nos hizo dar muchas vueltas antes de poder verlo terminado. Íbamos aprendiendo sobre la marcha, una labor ímproba, la verdad. Nosotros dibujábamos a papel, lo pasábamos a línea, y Raúl lo escaneaba y le daba color”.



» [Arcade] En la fase del bosque, la paleta de colores se acercaba mucho a la que se veía en placas recreativas de Capcom como *Three Wonders*.



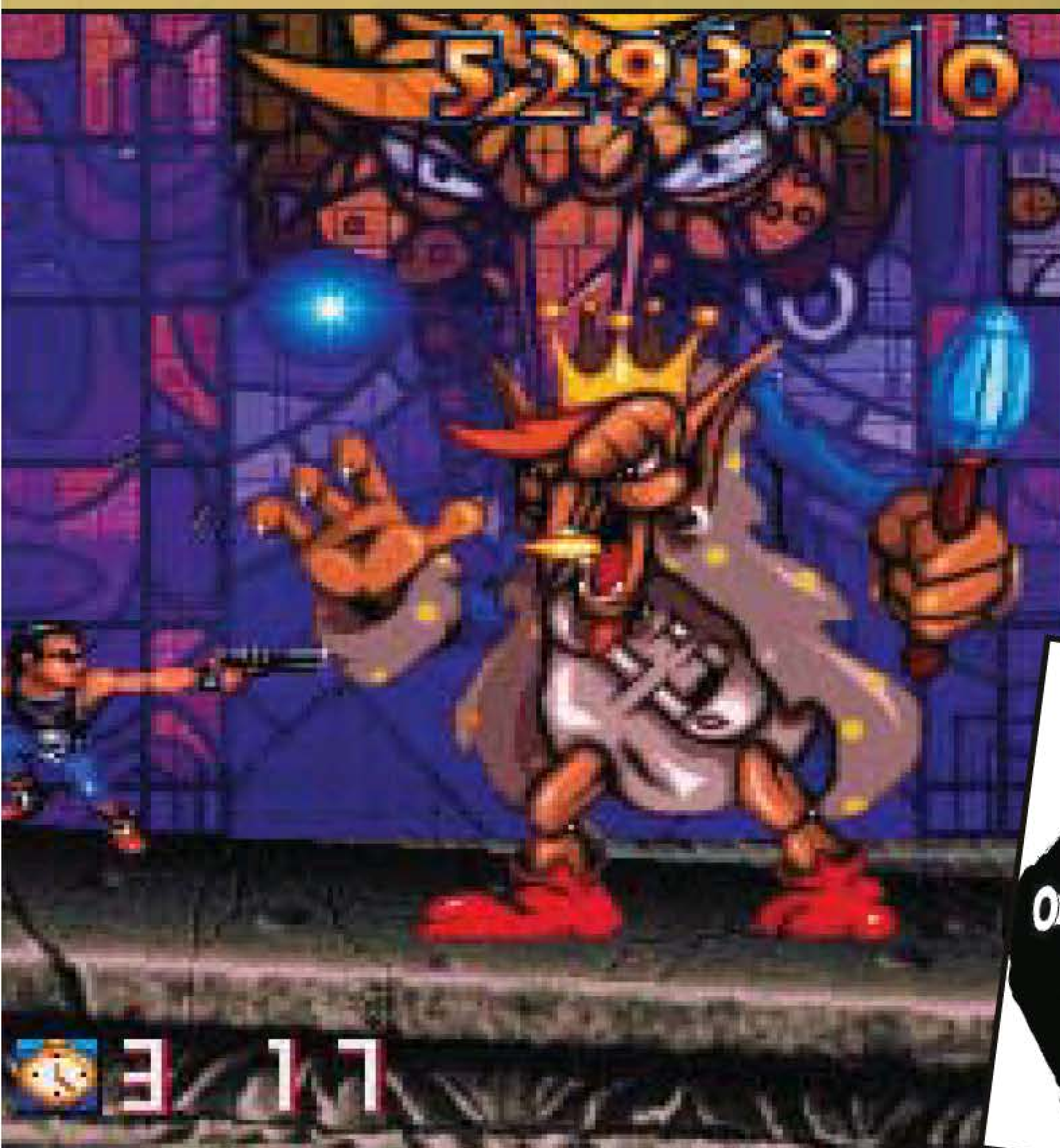
» Fue muy complicado ver en su momento máquinas como la que vemos en la imagen, ejecutando *Biomechanical Toy*.

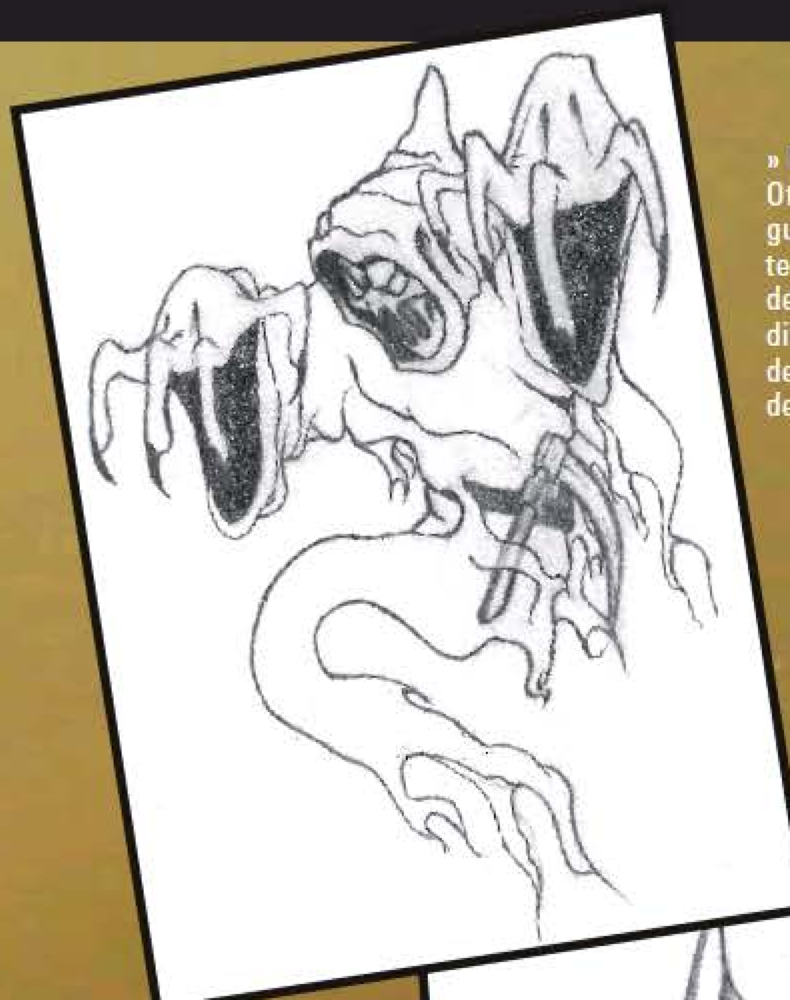

» [Arcade] La batalla final con el insidioso Scrubby. No temáis. No tendréis que gastar la paga de un mes para derrotarlo.

Tal y como relata Otxotorena, López era el encargado de realizar la traslación digital de la explosión creativa que llevaba a cabo el equipo de artistas, culminando con la implementación definitiva de las criaturas y escenarios sobre el ordenador. “En aquella época comenzamos a utilizar los primeros ratones y escáneres, usando una aplicación, *Deluxe Paint* de Amiga, con el que lograba pasar a ordenador los bocetos que nuestros amigos realizaban a papel. Estaba muy obsesionado con el tema del color. Había cosas muy chulas que no recuerdo haberlas visto en ningún juego. Recuerdo uno de los bichos finales, una especie de virus en un ordenador, que no estaba hecho con píxeles simples sino con grupos de 2x2. Con este detalle técnico pudimos conseguir una cantidad de colores mucho más elevada que los que ofrecía la paleta normal, saltándonos esa limitación. Era auténtica magia” concluye López.

CÓMO JUGAR A SER JUGUETE

Biomechanical Toy funcionaba muy bien como





» Maite R. Otxotorena guarda un valioso tesoro en forma de bocetos y dibujos rescatados del proceso de desarrollo.





divertimento y poseía una dificultad ajustada. A este respecto le venía bien que, debido a ciertas restricciones de hardware, el título sufriera ralentizaciones en aquellos instantes en los que la pantalla se colapsaba de enemigos. Tales altibajos de fluidez en la salida de vídeo nos recordaban a aquellos que se producían de igual manera en muchas recreativas de Capcom; arcades en cuyo corazón latía la placa CPS-1, la cual, a la postre, parecía tener muchas similitudes con la que Gaelco proveyó a Zeus para el desarrollo del título.

A nivel jugable, la combinación de acción y plataformas funcionaba a las mil maravillas, desarrollándose sobre un amplio mapeado que encerraba un buen puñado de zonas secretas, una especie de premio a los jugadores más curiosos. En realidad, este planteamiento de la metodología de juego se acercaba mucho más a un título de videoconsola de 16 bits o de Amiga que al enfoque que solíamos encontrarnos en las máquinas de los salones recreativos. Esto hacía que, con un poco de destreza a la hora de manejar a Inguz, nuestra moneda de cinco duros nos cundiera una barbaridad.

Sin embargo, el final de *Biomechanical Toy* resultó ciertamente agridulce. El largo tiempo



» [Arcade] Este virus informático estaba hecho con grupos de píxeles de 2x2. Era mejor que el *Barrotes*.



de desarrollo, esos tres años que mencionaba Otxotorena, trajo buenas y malas noticias. En la parte positiva, se notaba que era un juego realizado sin prisa, con una entrega y un cuidado por el detalle dignos de mención. Sin embargo, ello provocó que no viera la luz hasta 1995, año en el que Gaelco estaba moviendo toda la maquinaria para adentrarse en los motores gráficos 3D. Como consecuencia, resultó francamente complicado encontrar una máquina de *Biomechanical Toy* en algún bar o salón recreativo. "Fue un palo duro, después de tanto esfuerzo, saber que no iba a llegar a ninguna parte. Te lo puedes imaginar", lamenta Maite al recordar aquello.

Una verdadera lástima, puesto que, si bien es verdad que en 1995, títulos como *Virtua Fighter* o *Ridge Racer* ya lucían músculo tridimensional, ello no restaba ningún mérito a un arcade de acción tan bien diseñado como la obra de Zeus Software. ✱

Agradecimientos a Ricardo Puerto, Raúl López, Maite R. Otxotorena de Zeus Software y a Julen Zaballa por su trabajo en *LOAD"": Historia del videojuego vasco.

CÓMO SE HIZO

DAN DARE III The Escape

Trantor and Savage eran explosiones cromáticas, y Nick Bruty y David Perry querían que su siguiente juego mantuviera esa línea junto a una mecánica más profunda. Nick explica cómo los monociclos y Crazy Jet Racer llevaron a Dan Dare III.

TEXTO DE RORY MILNE



LOS DATOS

COMPAÑÍA: VIRGIN GAMES

DESARROLL.: DAVID PERRY Y NICK BRUTY

LANZAMIENTO: 1990

PLATAFORMA: AMSTRAD CPC, VARIOS

GÉNERO: ACCIÓN

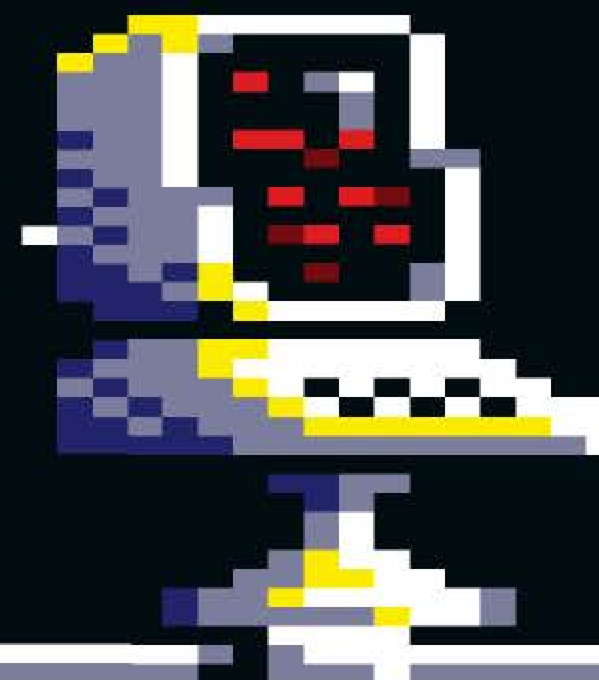
Desde sus primeras obras juntos quedó claro que David Perry y Nick Bruty estaban decididos a llevar los juegos para ordenadores de 8 bits hasta sus límites: *Trantor: The Last Stormtrooper* y *Savage* eran mitad shoot'em-up y mitad espectáculo de fuegos artificiales. Pero los enormes héroes y la naturaleza forzadamente horizontal de aquellos shooters restringían su mecánica, lo que, cómo señala Nick, era algo que buscaban solucionar con su siguiente proyecto. "Nos frustramos un poco con *Trantor* y *Savage*, con aquellas carreras hacia izquierda y derecha", recuerda Nick. "Limitaban mucho la mecánica, por lo que apostar por un scroll de ocho direcciones nos daría más opciones". Además, los personajes protagonistas ocupaban la mitad de la pantalla, lo que limitaba a la otra mitad el espacio para reaccionar, a diferencia de otros juegos que ofrecían mayor campo de visión. De hecho, me habría gustado reducir el tamaño del personaje del jugador en *Crazy Jet Racer*, pero queríamos mantener un colorido y aspecto determinados".

La inspiración suele venir de las fuentes más inesperadas, y *Crazy Jet Racer* fue el resultado de la última pasión de sus creadores: los monociclos. "No llegamos al meollo de la cuestión", señala Nick con pesar, "pero la idea que había detrás era el impulso. El personaje del jugador corría y luego levantaba las piernas para ir a toda velocidad sobre su monociclo. En realidad, lo que queríamos hacer era lo que hizo *Sonic The Hedgehog* unos años más tarde, con cuestas y pendientes, pero aún no sabíamos cómo hacerlo. Simplemente nos centramos en el desarrollar la tecnología que teníamos en aquel momento".



»Nick Bruty es ahora Director de Arte en Other Ocean, en California.

Bajo el título *Crazy Jet Racer*, los desarrolladores empezaron a concebir su nuevo proyecto como un juego de disparos, con el aspecto visual de sus creaciones anteriores sumado a elementos innovadores, como una tienda de armamento, munición y otros suministros. "Creo que nos pareció una progresión natural el añadir algo más, y me gustó la idea de una tienda", explica Nick. "Pero creo que el juego no era lo suficientemente largo ni los niveles tan extensos como para que mereciera la pena incorporar algo así para gestionar tu armamento. Queríamos ampliar las cosas un poco más, pero no teníamos margen de tiempo para ir mucho más allá".




» [Amstrad CPC] A los pocos segundos de juego nuestro héroe ya despacha a un alienígena, provocando una vistosa explosión.



» [Amstrad CPC] Conseguirás fondos para gastar en la tienda de *Dan Dare III* a base de destruir alienígenas y completar niveles.

Por supuesto, tenía que haber una forma de ganar fondos para gastar en la tienda de *Crazy Jet Racer*, pero en lugar de esparcir dinero por los niveles del juego, Nick y David querían recompensar a los jugadores con créditos al destruir aliens y subir de nivel. "No podíamos partir de la idea de que los jugadores explorasen un laberinto en pos de cosas interesantes, porque los niveles no eran lo suficientemente grandes para ello", explica Nick. "Probablemente también había limitaciones de memoria. Era lo que ocurría cuando se hacía un juego con mucho colorido: tendía a consumir la RAM muy rápidamente y no te dejaba espacio para otras cosas".

A pesar de las limitaciones marcadas por los escenarios del juego, los desarrolladores encontraron espacio para esconder suministros limitados de munición para el rifle de plasma en cada una de las fases de *Crazy Jet Racer*. "Creo que no queríamos que los jugadores se quedasen sin munición en medio de los niveles", reflexiona Nick. "En cierto modo, nunca deberías quedarte sin munición para tu arma principal, así que sería un poco injusto por nuestra parte permitir que aquello ocurriera. Pero esa era la idea que había detrás: podías recargar munición en la tienda, pero como podías quedarte a cero en mitad de un nivel, queríamos ayudar un poco".

> "CREO QUE SIMPLEMENTE NO QUERÍAMOS QUE LOS JUGADORES SE QUEDASEN SIN MUNICIÓN PARA SU ARMA BÁSICA EN MITAD DE LOS NIVELES DEL JUEGO"
> NICK BRUTY

Por el contrario, otra decisión de diseño pretendía ser un reto más que una ayuda, pero al incluir solo una tienda en *Crazy Jet Racer* y exigir a los jugadores que se teletransportaran hasta ella desde los niveles posteriores, sus creadores pudieron ampliar la mecánica del juego. "Habría supuesto estirar las cosas", confirma Nick, "pero no creo que hubiera acarreado mucha diferencia, en términos de memoria, el haber colocado varias tiendas. Es una de las cosas que habríamos hecho de haber contado con más tiempo. Me gustaba el concepto de exploración, incluso en los juegos de acción porque servía para equilibrar la mecánica. Lo hacía más interesante cuando podías esconder pequeñas áreas y pasadizos secretos. Pero incluir solo una tienda fue la elección que hicimos en aquel momento".

Además de servir para ir a la tienda del juego, los teletransportadores de *Crazy Jet Racer* también podían llevar a los ▶

Las VERSIONES

¿QUÉ VERSIÓN DE LA TERCERA AVENTURA DE DAN ERA LA MEJOR?

AMSTRAD CPC



El original, creado para Amstrad, es básicamente un shooter pirotécnico con una tienda de suministros situada en el corazón de una serie de laberintos habitados por alienígenas. Su restrictivo campo de juego no te permite esconderte y los aliens tienen poco margen para esquivar tus disparos.

ZX SPECTRUM



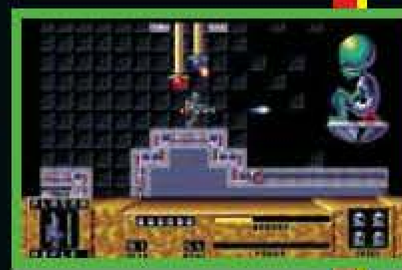
A nivel visual la versión para ZX es más detallada, pero utiliza menos colores que la de CPC, y eso que despliega un gran cromatismo para tratarse de un juego de Spectrum. También difiere en temas de audio, ya que cuenta con una melodía previa y efectos de sonido menos impresionantes.

COMMODORE 64



El *Dan Dare III* de C64 explota sabiamente los puntos fuertes del ordenador, con una gran melodía para el título, buenos FX y gráficos con estética metalizada. Tiene los mismos niveles y desafíos que sus rivales de 8 bits, pero ofrece menos munición y enemigos, y exige técnicas distintas para vencer a los jefes.

AMIGA



El disponer de una mayor pantalla de juego, y escenarios más grandes, hacen que la versión Amiga cambie radicalmente la dinámica del original, y con ello pierde gran parte de emoción. Tiene buena música y efectos de sonido, pero no logra plasmar el universo *Dan Dare* tan bien como las entregas para ordenadores de 8 bits.

ATARI ST



No pocas diferencias entre el *Dan Dare III* de Amiga y el de ST. En el ordenador de Atari reproduce las mismas melodías y efectos de sonido, pero no suenan tan bien. A nivel visual sale perdiendo en comparación a la entrega para Amiga, pero no hay diferencias en cuanto a su mecánica, que sigue pareciendo algo plana y estirada.

De tour con DAN DARE III

CÓMO SOBREVIVIR SIN QUE SE TE CAIGA LA GORRA



TIENDA DE CONVENIENCIA

■ Empiezas con solo cuatro vidas y un rifle de plasma, que no te llevarán muy lejos. Afortunadamente, el nivel inicial cuenta con una tienda electrónica que vende munición, varias armas y vidas extra. Sin embargo, las fases posteriores no tienen tiendas, lo que significa que deberás teletransportarte al primer nivel para conseguir suministros.



ELIGE TU ARMA

■ Hay tres armas con diversa potencia: el rifle de plasma, que dispara en línea recta, las bombas de rebote, que rebotan y explotan al contacto, y las bombas nucleares, que acaban con todos los enemigos en pantalla. La clave consiste en seleccionar el arma adecuada dependiendo de la amenaza a la que te enfrentes.



HAY QUE ESTAR PREPARADO

■ La planificación es vital. Tienes una sola oportunidad de teletransportarte a la tienda desde cada nivel, así que asegúrate de tener suficiente energía para el viaje, incluso si eso significa sacrificar antes una vida que estaba en las últimas. Hay enemigos escondidos: haz un disparo de advertencia antes de abrirte camino.

jugadores de un nivel a otro, pero en lugar de desmaterializarse y volver a materializarse, debían sortear agujeros de gusano geométricos en el espacio. "*3D Deathchase* era uno de los nuestros juegos favoritos", nos dice Nick al preguntarle por los teletransportadores, "así que intentamos recrear parte de aquello. Dave quería un aspecto vectorial, porque le daría un aspecto más pulido, y campos de estrellas. Pero disparar en una sección pseudo-3D sería complicado. Había que hacer muchos trucos para aumentar la velocidad y almacenar muchos fotogramas de animación, era demasiado, aunque las secciones de teletransporte habrían aportado un poco de acción extra".

Sin embargo, otras áreas de *Crazy Jet Racer* se beneficiaron al tener menos acción, en la medida de que los tiroteos dentro del juego se hicieron más manejables en comparación a sus predecesores. "La IA en *Savage* y *Trantor* era muy simple, por lo que siempre estabas bajo la presión de ser atacado", reconoce Nick. "No había un momento de paz, y menos aún en *Savage*. En *Crazy Jet Racer*, la mayoría de los alienígenas se quedaban en ciertas zonas y podías volar hasta las plataformas y pasar el rato sin que te estuvieran atacando todo el tiempo.



» [Amstrad CPC] A menudo uno se queda atrapado bajo el fuego enemigo debido a que la pantalla de juego es mínima.

También disponías de bombas rebotadoras que podías lanzar para ir despejando el camino".

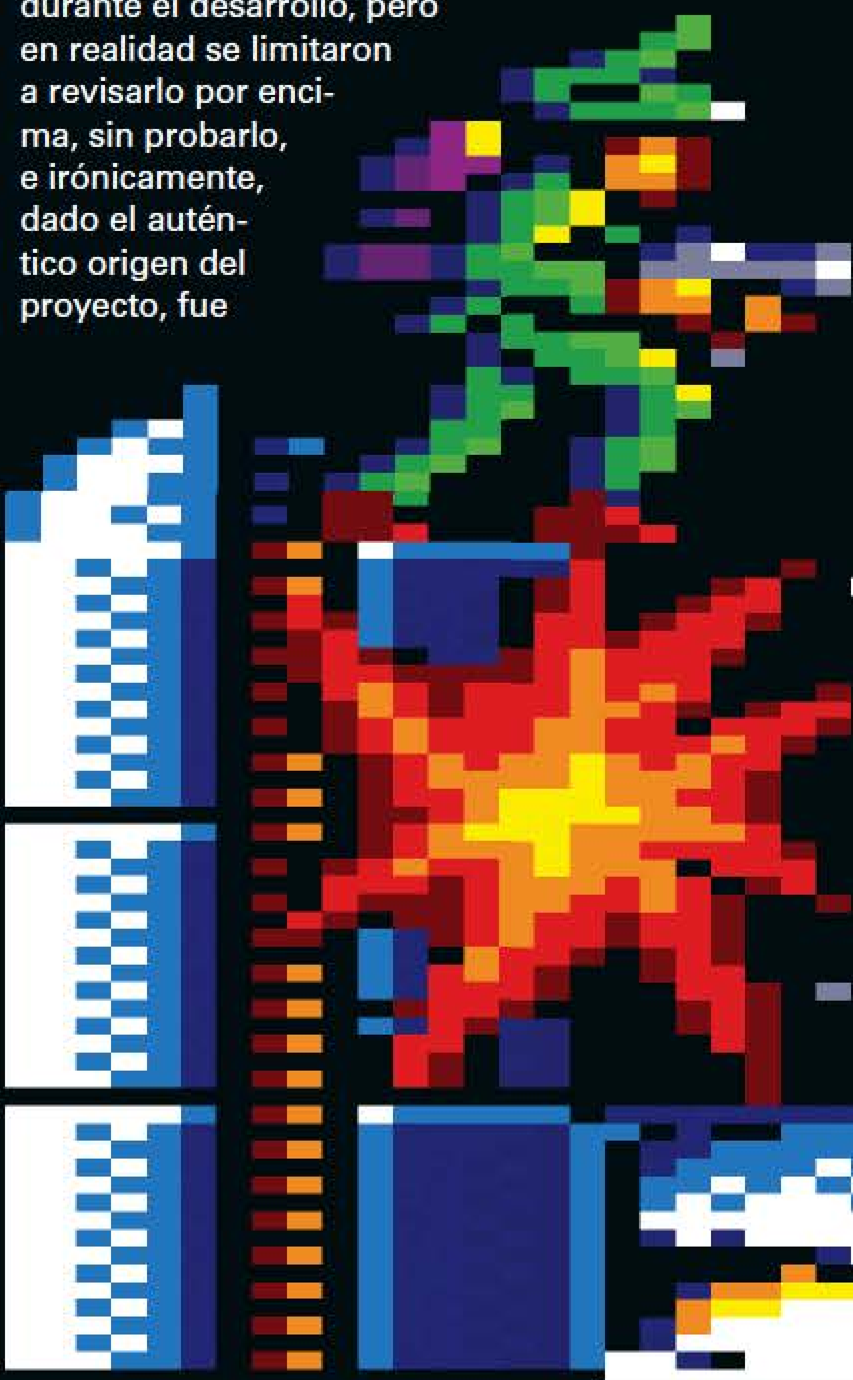
Tras calibrar la dificultad de *Crazy Jet Racer* se produjeron cambios radicales, gracias a una oferta que recibieron Nick y David para adaptar su juego a cierta licencia. "Creo que para cuando nos dieron la oportunidad de usar la licencia de *Dan Dare* y adaptar el juego a ella, era cada vez más difícil impulsar creaciones originales", recuerda Nick. "*Savage* no había vendido muy bien, ni *Trantor* tampoco, a pesar de haber llamado la atención, así que cuando Fergus McGovern nos ofreció esta licencia revisamos los dos primeros juegos de *Dan Dare*, vimos que eran buenos, y decidimos ir a por ello".

A pesar de ser una gran oportunidad, una de las desventajas de convertir *Crazy Jet Racer* en el tercer juego de *Dan Dare* era que tenía que comercializarse 40 años después de la primera aparición del Piloto del Futuro, lo que limitaba los cambios que se podían hacer. "No quedaba mucho tiempo para cambiar cosas", admite Nick. "Recuerdo que íbamos bastante agobiados. No recuerdo cuánto tiempo nos dieron para hacerlo, pero probablemente fueron un par de meses. Si hubiéramos podido hacer *Dan Dare III* desde cero habríamos tardado seis meses, más o menos. En cambio, tomamos nuestro juego y lo transformamos en algo que fuera reconocible como *Dan Dare*. Se quedó en un término medio.

El esfuerzo de implementar la licencia recayó en gran medida sobre los hombros de Nick, ya que cambiar los sprites requería mucho menos tiempo que alterar la mecánica. "Había un montón de diseños geniales en las tiras de *Dan Dare*", afirma Nick con entusiasmo. "Me gustaban el Mekon y todas esas cosas, y me habría gustado disponer de más tiempo para los diseños, pero con el poco margen que tenía para hacer los sprites fue una alegría meter el Mekon. Creo que los pájaros como jefes finales fueron creaciones originales, pero estaban adaptados al mundo de *Dan Dare*".

Dado el valor que tenía la IP de *Dan Dare*, habría sido lógico pensar en que la pareja tuvo que pasar una férrea supervisión durante el desarrollo, pero en realidad se limitaron a revisarlo por encima, sin probarlo, e irónicamente, dado el auténtico origen del proyecto, fue

"CUANDO SE NOS DIO LA OPORTUNIDAD DE UTILIZAR LA LICENCIA DE DAN DARE Y ADAPTAR EL JUEGO A ELLA, ERA COMPLICADO VENDER CREACIONES ORIGINALES"
NICK BRUTY





EXPLORA CADA ESQUINA

Hay un objetivo secundario que consiste en encontrar cinco bidones de combustible que están repartidos por los niveles. Y no los han colocado ahí para que los encuentres a simple vista, así que explora todos los rincones del juego en busca de los bidones, pero cuidado con los alienígenas al entrar y salir.



¿QUIÉN ES EL JEFE?

Puede parecer contradictorio, pero los jefazos del juego no son tan duros como sus subalternos. Necesitan muchos impactos para ser vencidos, pero están inmóviles y sus disparos son fáciles de evitar. La mayoría de los enemigos son hiperactivos, pero pueden ser eliminados con unos pocos tiros bien dados.



» [Amstrad CPC] Subir de nivel en *Dan Dare III* nos obliga a través de cuadrados de estilo gráfico vectorial.



MÁS DE LOS AUTORES

TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER
SISTEMA: AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1987

SAVAGE (EN IMAGEN)
SISTEMA: AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1988

EARTHWORM JIM
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1994



» [Amstrad CPC] Puedes recargar el rifle de plasma de Dan en la tienda del juego o localizando munición oculta por los niveles.



» [Amstrad CPC] Las bombas que rebotan son un arma muy eficaz contra los alienígenas que despliegan los patrones de movimiento más erráticos.

visto como un retorno a los juegos anteriores. "No recibimos ningún feedback mientras hicimos el juego", recuerda Nick. "Simplemente hicimos el juego, lo terminamos y lo enviamos. Así que el primer feedback que recibimos fueron las reviews del juego. Fueron halagadoras, pero también resultó algo extraño. Cuando comparabas los juegos anteriores con el nuestro, *Dan Dare III* parecía otro de nuestros juegos. Así que me alegré de que todo el mundo pensara que parecía un juego más de *Dan Dare*".

Décadas más tarde, y con una gran experiencia en el diseño de juegos sobre sus espaldas, Nick nos sugiere algunos de los cambios que habría introducido, en retrospectiva, en esta "adaptación" de *Crazy Jet Racer.* "Hacia mucho que no lo revisaba, y siempre pienso que mis antiguos juegos no habrán soportado el paso del tiempo", reconoce Nick, "pero cuando lo recuperé me sorprendió gratamente. Habría estado bien utilizar las armas de una forma más interesante, podríamos haber diseñado los niveles entorno a ellas. También me gustaba la idea del desplazamiento y las pantallas abatibles, porque teníamos aquellas bombas que rebotaban y en una pantalla abatible podrían haber entrado por una esquina superior y verlas rebotar".



» [Amstrad CPC] Las armas nucleares son caras, pero a menudo serán tu mejor opción.

Nick está satisfecho con *Dan Dare III*, aunque habría cambiado algunas cosas a nivel visual: "Me habría encantado hacer más cosas con el Mekon, porque era un personaje muy atractivo", reflexiona. "Deberíamos haber encontrado una forma de hacerlo más animado e interactivo. Pero en general, mirando hacia atrás, me hace feliz. Hay juegos de mi carrera de los que no me gusta hablar, pero este está bien". *





LA EVOLUCIÓN DE THE LAST NINJA

The Last Ninja fue influenciado por las aventuras de Ultimate, Bruce Lee e International Karate, y después inspiró una serie de exitosas secuelas. Mark Cale, el fundador/diseñador de System 3 explica cómo evolucionó su aventura basada en el combate.

TEXTO DE RORY MILNE



Muchos de los grandes desarrolladores del Reino Unido en los 80 eran sinónimo de un ordenador doméstico. Ultimate favoreció al Spectrum, y mientras Mark Cale de System 3 respetaba las aventuras arcade de la firma, recuerda pensar que podía superarlas con un título para Commodore 64 que combinaba puzles y artes marciales. "Algunos de los juegos de puzles más exitosos, como los de Ultimate, no tenían mucho poderío gráfico", considera Mark, "por eso lo que quería era combinar gráficos preciosos con elementos de aventura. Los juegos de disparos estaban muy vistos, y habíamos tenido mucho éxito con *International Karate,* de modo que queríamos combate con variedad de armas, y ponerlo en el contexto del Japón feudal".

Tras elegir el tema del Lejano Este para su aventura, Mark lo tituló *The Last Ninja,* siendo el héroe ninja el último de su clan. Después ideó los diseños de niveles con la misma estructura que las películas de cierto maestro de artes marciales. "Las películas de Bruce Lee como *Karate a muerte en Bangkok* eran como juegos japoneses", señala Mark, "en los que hay un jefe al final del nivel. Por eso elegí hacer lo que hice cuando diseñé *The Last Ninja.* El juego *Bruce Lee* de Datasoft es uno de mis favoritos de siempre, pero no queríamos un plataformas lateral, porque pensaba que los puzles funcionaban muy bien con la vista isométrica".



MARK CALE

» Es sólo cuestión de tiempo que el fundador de System 3, Mark Cale, reviva la saga *The Last Ninja.*

Los puzles que Mark diseñó para *The Last Ninja* estaban basados en encontrar ítems para superar obstáculos, pero sintió que los objetos se perderían en los intrincados y adornados fondos. "Pensé que si escondíamos los ítems la gente nunca los encontraría", razona Mark, "de modo que tuvimos que diseñar algo para hacerlo más fácil para que el jugador los encontrara y averiguar para qué eran. Hubo una gran batalla con esto, porque mi programador John Twiddy no quería que parpadearan, pero dije que la gente, de otra manera, se cansaría de buscar".



» [C64] Entre las variadas armas en *The Last Ninja* encontramos shurikens, nunchakus y varas de bambú.

Se añadieron más ayudas para resolver los puzles de *The Last Ninja*, en forma de fuentes de agua y estatuas de Buda que decían al jugador qué objeto buscar a continuación. "Me gustó la idea de presentar respetos a la estatua de Buda, que te revelaría cosas", apunta Mark. "Al acercarte, te arrodillarías y te recompensaría. Fue una influencia por el hecho de que en muchos templos japoneses rezabas y tocabas una campana y dejabas dinero como cortesía".

El diseño de *The Last Ninja* no fue, en ningún caso, realista por completo, al incorporar monstruos, esqueletos vivientes y fantasmas. "El juego no era una representación precisa de Japón", señala Mark. "Adoptamos la idea del *ninjitsu*, pero también añadimos fantasía al crear criaturas míticas. Sentí que no queríamos sólo tener diferentes tipos luchando; queríamos poner algunas criaturas para hacer que la aventura fuera un poco más atractiva y un poco más mística".

Apartе de aportar variedad, algunas de las criaturas fantásticas de *The Last Ninja* también actuaron como jefes, que Mark desperdigó por todo su diseño. "Miramos a China y al Lejano Este para los dragones y serpientes marinas, porque encajaban con el contenido del juego", recuerda Mark. "El dragón al que derrotas tras conseguir la poción de sueño era parte de la idea de tener jefes en ciertas partes de los niveles. Y así volvíamos al *Gran Jefe* de nuevo, tenía que haber un personaje o evento importante que intentara detenerte".

> "Queríamos combate con variedad de armas, y ponerlo en el contexto del Japón feudal"
> MARK CALE ON THE LAST NINJA

Pero comparado con sus jefes, otros aspectos del proyecto de Mark fueron imposibles de implementar, de modo que sus desafíos de piedras de paso fueron test de precisión. "Los ríos y pantanos fueron siempre parte del juego", comparte Mark, "pero no fueron diseñados para ser *tan* desafiantes. Quería que los jugadores saltaran en ciertas rocas, y si no se movían rápido se hundirían o los cazaría un dragón de agua. Pero el modo en el que los artistas presentaron las cosas no lo hicieron posible, y tuve enormes discusiones con John Twiddy, porque pensaba que era ridículo tener cosas pixel-perfect". ▶



» [C64] Rezar en las estatuas de Buda en *The Last Ninja* revela los ítems que debemos buscar.



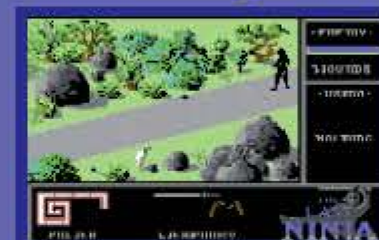
» [C64] Existe un puñado de enemigos del más allá en *The Last Ninja*, entre ellos, esqueletos vivientes.

FASES DE LA EVOLUCIÓN:

OBJECT LESSON

DE MANZANAS Y CACTUS A ENCONTRAR PRUEBAS Y FORJAR LLAVES

THE LAST NINJA



Al jugar a *The Last Ninja* es normal que el dicho "una manzana al día, del médico te libraría" venga a la cabeza, ya que las manzanas del juego recuperan las vidas perdidas. También debes encontrar objetos para resolver puzles y hay retos que requieren herramientas y equipo específico.

TUSKER



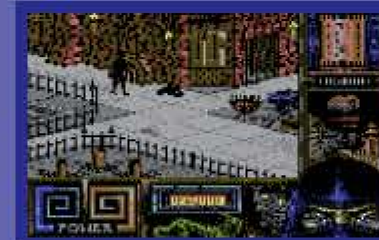
Los puzles de *Tusker* consisten en encontrar y usar objetos de formas poco obvias, así que aparte de ensayo y error, requieren algo de conocimiento general. Por ejemplo, para conseguir agua en el desierto debes abrir un cactus con un cuchillo y llenar un bote con el agua que emana.

VENDETTA



En *Vendetta* necesitas encontrar ítems para superar desafíos, como unos alicates para desactivar una bomba. Pero también debes reunir pruebas sobre el secuestro que tratas de frustrar. Aparte de un vídeo del crimen, debes encontrar efectos personales que ido ha dejando la víctima.

LAST NINJA 3



La forma de encarar los puzles de *Last Ninja 3* es siendo creativo. Trepar por un acantilado requiere un agarre firme, pero unos guantes no bastarán, tendrás que añadir unos crampones. O si necesitas una llave, tendrás que encontrar el molde y un lingote de metal, y un fuego para forjarla.



FASES DE LA EVOLUCIÓN:

MORTAL COMBAT

DE CÓMO LOS PUÑETAZOS Y NUNCHAKUS LLEVARON A TIRACHINAS Y UZIS

THE LAST NINJA



Comienzas tu misión desarmado, pero con práctica serás capaz de pasar con sigilo entre enemigos en lugar de recibir daño en un combate desarmado. Muy al principio puedes encontrar una espada y unos nunchankus, que probablemente son las armas más efectivas del juego.

TUSKER



Tenga o no *Tusker* influencias de *Indiana Jones*, al jugar es innegable el "feeling" de la película, aunque el héroe no lleva látigo. Entre las armas que están en el juego hay un cuchillo, una pistola (para la que debes encontrar munición antes), un machete y un tirachinas.

VENDETTA



Las armas de *Vendetta* son más una necesidad que una opción. Los enemigos están armados hasta las trancas, y aunque el héroe es un gran luchador cuerpo a cuerpo, no es antibalas. Por suerte, podemos encontrar Kalashnikovs y Uzis, aunque la munición escasea.



» [C64] En lugar de criaturas míticas como el original, *Last Ninja 2* tiene equivalentes actuales como cocodrilos.



» [C64] A diferencia de su predecesor, *Last Ninja 2* tiene enemigos en posición fija con ataques de larga distancia.



» [C64] Explorar tiene recompensa en *Last Ninja 2*, ¡incluso hay nunchakus escondidos en un baño!

A pesar de sus desalentadores retos físicos, *The Last Ninja* fue aclamado por los analistas cuando se lanzó, y pronto llegó a lo más alto de las listas de ventas. Mark pasó la inevitable secuela a la actualidad, y de Japón a los EE.UU. "Nueva York era una ciudad icónica con características muy distintivas", refleja Mark, "de modo que era mucho lo que podías hacer con eso en el juego. Si viste *Los inmortales*, empezaba en la Escocia del pasado, y luego seguía en América en la actualidad, porque la gente identificaba la América actual. Fue el mismo principio con *Last Ninja 2*".

Otros cambios que aportó la secuela incluyeron un mayor énfasis en la exploración, donde los ítems fueron escondidos en contenedores y otros lugares improbables. "Bueno, los nunchakus en el baño fue un puzle obvio, ¡porque en los baños ingleses se solía tirar de una cadena larga con un asa de madera!", ríe Mark. "Creo que la gente se acostumbró a *The Last Ninja*, de modo que quisimos cambiar levemente las cosas en la secuela. Bueno, realmente fue la siguiente fase en el desarrollo de la serie".

Otro aspecto en el que la secuela se diferenció de su predecesor por el mero hecho de tener una ambientación actual, fue porque el diseño de Mark cambió mitología por tecnología. "Estábamos un poco limitados con el lado fantástico de *Last Ninja 2*", concede Mark, "por eso hay más personajes 'creíbles' como el cocodrilo en la alcantarilla. Fue un poco distinto de *The Last Ninja* y la libertad que tuvimos en él, pero del mismo modo pudimos usar cosas que no podríamos haber hecho en el primero, como el helicóptero. Lo usamos como un gran elemento que te ayudaba a progresar, como más cosas de la actualidad".

Mejoras adicionales sobre el original llegaron en forma de transeúntes, a priori inofensivos, con armas de largo alcance ocultas, como malabaristas callejeros o inquilinos de apartamentos. "Alguien lanzándote algo desde una ventana era algo distinto a tener tíos con los que luchar en cada pantalla", explica Mark. "Era, además, algo que te obligaba a estar alerta y que tenías que aprender mientras avanzabas por el juego. Creo que vino por el arquero y la sangre al final de *The Last Ninja*. Eso fue por lo que empezamos a hacer este tipo de cosas, y fue una progresión desde ahí".

También se vio como esencial otra progresión de otra naturaleza, y así *Last Ninja 2* abandonó las piedras de paso del original en favor de barcos moviéndose por corrientes.



» [C64] Para *Last Ninja 2* se eligió Nueva York como telón de fondo por sus características mundialmente reconocibles.



» [C64] Aunque es una versión mejorada de *Last Ninja 2, Last Ninja Remix* tiene intro cinemática y mejores alrededores.







"Nueva York era una ciudad icónica con características únicas, y era mucho lo que podías hacer con eso en el juego"

MARK CALE ON LAST NINJA 2

"El feedback de muchos análisis, y de todo el mundo, fue que los desafíos en *The Last Ninja* eran una idea de mierda, '¿por qué hicimos que pasar sobre una puta piedra fuera pixel-perfect?'", parafrasea Mark. "Así que basamos los retos de *Last Ninja 2* alrededor de un barco, e hicimos más fácil subirnos a él ¡aunque se movía! Ese fue el reto, era un objeto móvil. Fue más justo porque era un reto de timing".

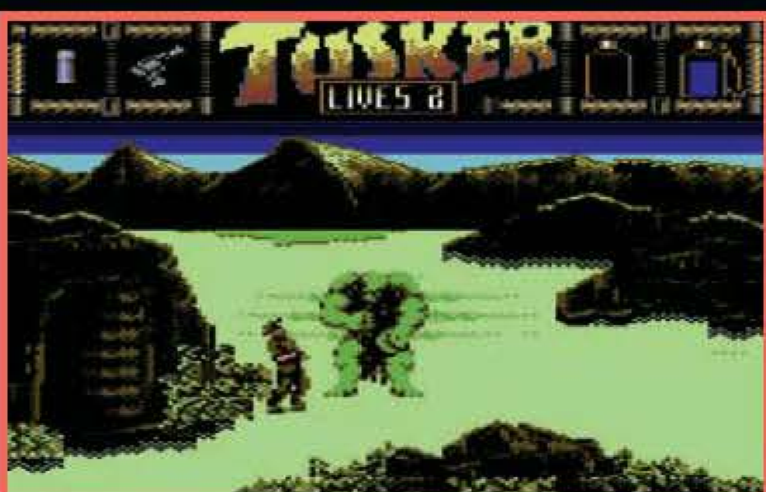
Los desafíos menos exigentes de *Last Ninja 2*, la localización actual y las mecánicas frescas fueron ensalzados por los analistas en su lanzamiento, y así la secuela logró superar en ventas a su predecesor. Pero en lugar de un tercer juego ninja, el siguiente diseño de Mark – *Tusker* – contó con un intrépido explorador. "Tenía un montón de ideas en mente para qué tipo de juegos hacer; quería juegos *diferentes* y *diferentes* estilos de jugabilidad", recuerda Mark. "Creo que el concepto del cementerio de elefantes en *Tusker* fue genial, pero siento que los puzles del juego no eran lo suficientemente obvios. No me gustó el hecho de que todo fuera tan sutil". Como las piedras de *The Last Ninja*, pero a una escala mayor, los puzles de *Tusker* fueron diseñados para ser intuitivos, pero acabaron siendo muy desafiantes durante el largo desarrollo del juego. "Los programadores pensaron que la gente terminaría el juego muy rápido, así que lo hicieron difícil por el mero hecho de hacerlo", suspira Mark. "Para mí, eso no ayudó al juego. De otro modo, *Tusker* podía haber sido más grande de lo que fue. También creo que, gran parte del equipo quería seguir haciendo juegos de ninjas".

A pesar de las reservas de Mark, *Tusker* obtuvo buenas notas, y en lugar de revisitar *The Last Ninja* con su siguiente aventura arcade ideó un héroe de acción titulado *Vendetta*, en el que los ítems eran usados como pruebas y para resolver puzles. "Fue para intentar encajarlo todo junto", dice Mark sobre el innovador uso de objetos en *Vendetta*. "Queríamos que *Vendetta* fuera más algo como un agente secreto, por eso fuimos en esa dirección. Otro detalle majo del juego, del que creo que podíamos haber sacado más, fue elegir armas, porque nos habíamos alejado de las espadas. Muchas de las partes cinemáticas estaban ahí porque tenía artistas como Tony Hagar y Dokk trabajando conmigo por entonces, e hicieron un trabajo fantástico".

Tan novedosos como los elementos shoot' em-up de *Vendetta*, fueron también la intro cinemática y la recopilación de pruebas, que lo diferenciaron de los juegos *Last Ninja*, y sobre todo sus fases de conducción. "Aunque *Vendetta* tomó elementos de *The Last Ninja* y su vista isométrica, dimos un paso más al meter la idea de conducir de cada localización a la siguiente", Mark recuerda. "Queríamos tener dos tipos de juego en uno. Tenías una aventura isométrica y el elemento de habilidad para llegar al siguiente nivel. Eso ya lo hizo diferente a lo que otra gente estaba haciendo".
Las altas notas de *Vendetta* al ser analizado probaron que su punto diferenciador



» [C64] Los puzles de *Vendetta* son más obvios que los de *Tusker*, pero aún así son bastante sofisticados.



» [C64] Como *The Last Ninja*, *Tusker* tiene su ración de jefes monstruosos basados en mitos que guardan el final de los niveles.







» [C64] Luchar con enemigos armados con tus puños en *Last Ninja 3* aumenta el bushido, que es de utilidad al luchar con los jefes.





» [C64] Las estatuas de *Last Ninja 3* son tan útiles como las que había en el juego original.

"Debías ganar poder para tus habilidades, y el indicador de Bushido a tope hacía más fácil vencer al jefe"
MARK CALE ON THE LAST NINJA



» [C64] Los nenúfares flotantes de *Last Ninja 3* se comportan de manera similar a los barcos de *Last Ninja 2*.

funcionó, y Mark prosiguió con este acercamiento al relanzar *Last Ninja 2*. "Muchas compañías relanzaban sus juegos, y queríamos hacerlo con algunos de los nuestros, pero también *remezclarlos* con gráficos únicos y una intro molona", dice Mark. "*Last Ninja Remix* también coincidió con el lanzamiento de la consola C64 GS, así podíamos poner un juego *Last Ninja* en ella, y remezclarlo para que fuera un poco diferente pensando en quien hubiera comprado una C64 GS y ya tuviera *Last Ninja 2* en C64".

Las casi perfectas notas de *Last Ninja Remix* ayudaron a que prosperara un tercer título de *Last Ninja*, si bien llevaba ya cierto tiempo en marcha. Mark esperaba que un acercamiento dinámico para los jefes ayudaría a que *Last Ninja 3* cumpliera las expectativas del público. "*Last Ninja 3* llegó al final de la era de los 8 bit, y la gente pedía más y más sofisticación", recuerda Mark. "Queríamos mantener el aspecto de los jefes. De modo que teníamos que vencer a un shogun con el poder místico definitivo en la *sexta* dimensión, con *seis* niveles, y los *seis* jefes eran diferentes encarnaciones del shogun. Por si no era muy obvio, eso nos daba 666".

Historia aparte, las mecánicas de los jefes de *Last Ninja 3* fueron un paso adelante respecto a sus predecesores en cuanto al 'bushido' que te ayudaba a vencerlos, y que se conseguía al luchar contra muchos enemigos menores con armas superiores o con menos 'minions' con armas inferiores. "El bushido va del honor y la lucha", observa Mark, "y estaba ahí en todo lo que intentábamos hacer. Pero creo que mucha gente no lo pilló. Queríamos hacer que el combate fuera más que 'pulsa, pulsa, pulsa'. Así tenías que ganar poder para tus habilidades





» [C64] La confrontación final con el shogun en *Last Ninja 3* requiere poder y bushido.





al realizar ciertas tareas, y una vez con el indicador de bushido a tope, hacía más fácil vencer al jefe al final del nivel".

Otra de las grandes innovaciones relativas a los puzles de *Last Ninja 3* es que fueron más allá de los retos 'llave-cerradura' de los anteriores juegos, y había que reunir varios ítems. "Los puzles no eran tan claros todo el tiempo", siente Mark, "y eso hizo que el juego fuera un poco más frustrante para la gente. Vale, OK, parecía obvio realizar una combinación de cosas para hacer algo que pudieras usar. Pero creo que cuando las cosas se vuelven muy desafiantes das la espalda al gran público, y por momentos, *Last Ninja 3* se vuelve muy desafiante para algunas personas".

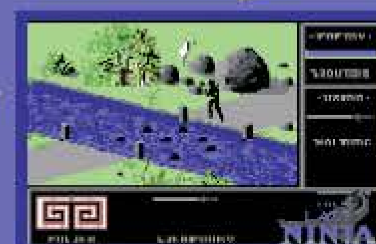
Por comparación, las tablas de madera en el lago de lava de *Last Ninja 3* plantearon un reto menor, pero sólo al descubrir que podías no usarlas para superar la lava. "Las tablas de madera fueron un homenaje a las piedras de *The Last Ninja* ¡pero eran más una coña!", Mark sonríe. "Podías saltar por la parte más estrecha de la lava, pero la idea es que la mayoría de la gente no lo haría. Pensarían que tenían que saltar a las tablas, y ni intentarían saltar por la parte estrecha. Estaban ahí para continuar la idea de toda la serie, ¡y porque estaba muy jodido con John por las piedras en el agua!" Cuando se le pregunta por un cuarto *Last Ninja*, Mark parece entusiasmado con la idea, y ofrece un argumento convincente para que siga en vista isométrica. "Lo intentamos varias veces", admite Mark. "Incluso lo intentamos en PS2 en tercera persona, pero no estaba satisfecho, y lo acabé cancelando. Pero podríamos hacerle justicia ahora. Habría que hacer un mundo entero isométrico, en el que puedas hacer zoom y cambiar la vista".

Al repasar la línea de aventuras que comenzó con *The Last Ninja*, Mark suena como un padre orgulloso, y concluye poniendo el foco en el increíble número de jugadores de C64 que tuvieron al menos un *Last Ninja*. "Estoy inmensamente orgulloso de haber producido y creado *The Last Ninja*, y tenemos montones de buenos recuerdos de los aquellos juegos", apostilla Mark. "En términos de ventas, fueron muy superiores a *Tusker* o *Vendetta*. *The Last Ninja* y *Last Ninja 2* fueron distribuidos por Activision, y las ventas de *Last Ninja 1, 2* y *3* en C64 superaron los 23 millones de copias. Es increíble, porque Commodore sólo vendió poco más de 20 millones de máquinas en total". *

FASES DE LA EVOLUCIÓN: LEAPS OF FAITH

SALTA ENTRE PIEDRAS, BARCOS FLOTANTES, SORTEA ABISMOS Y LAGOS DE LAVA

THE LAST NINJA



The Last Ninja tiene una marcada curva de aprendizaje para dominar la lucha, recoger ítems... Pero los desafíos físicos del juego son mucho mayores. Sirvan como ejemplo los ríos y pantanos que cruzamos saltando por sus piedras: cada paso requiere una precisión pixel-perfect.

LAST NINJA 2



La poco entusiasta respuesta a las mencionadas piedras de *The Last Ninja* se notó, de modo que en *Last Ninja 2*, en su lugar, saltamos a barcos que se mueven rápidamente. Es menos frustrante que saltar entre piedras, dado que es una prueba de timing en lugar de posicionamiento preciso.

TUSKER



No hay saltos en *Tusker*. ¡Quizá sus desarrolladores se asustaron con las piedras de *The Last Ninja*! En cualquier caso hay un gran abismo al final del juego, y no hay forma de saltarlo. La solución, claro está, es andar por un tablón de madera. ¡Ay, si eso hubiera sido una opción en su predecesor!

LAST NINJA 3



Es justo asumir que las tablas de madera sobre lava de *Last Ninja 3* parecen un guiño al original, y en cierto modo lo son. El giro es que pueden ser ignoradas para saltar por la zona de lava más estrecha, lo que es muy gracioso, sobre todo si no has perdido mucho tiempo intentando usar los tablones...



CÓMO SE HIZO

SABRE WULF

TRAS UNA AUSENCIA DE MUCHOS AÑOS, EL HÉROE REGRESÓ PARA ILUSIONARNOS. TOCABA ENFRENTARSE DE NUEVO AL LOBO, AUNQUE ESTA VEZ DE OTRO MODO. EN ULTIMATE SABREMAN LE LLAMARON, Y EN LOS 8 BITS NOS ENAMORARON.

TEXTO DE MARTYN CARROLL


» El programador Trevor Attwood era uno de los mayores talentos de Rare en el desarrollo para portátiles.

Para Chris y Tim Stamper, fundadores de Ultimate, y posteriormente de Rare, Sabreman era un asunto pendiente. Su héroe del salacot protagonizó cuatro juegos de 8 bits, empezando por *Sabre Wulf* en 1984, seguido rápidamente por *Underwulde*, *Knight Lore* y *Pentagram*. El que debería haber sido el quinto juego de la serie, *Mire Mare*, nunca salió a la venta y provocó todo tipo de rumores y especulaciones. Lo cierto es que se empezó a trabajar en su diseño y Tim Stamper creó la portada, pero no llegó a escribirse ni una línea de código. En 1986 los Stamper vendieron Ultimate para fundar Rare, cambiaron los ordenadores por las consolas, y *Mire Mare* no sobrevivió a la transición.

Pero la serie seguiría viva. Primero, Sabrewulf, la némesis de Sabreman, inspiró un luchador seleccionable en *Killer Instinct*, la recreativa creada por Rare en 1994, y el propio Sabreman aparecería en *Banjo-Tooie* para N64, en el año 2000, con una divertida justificación para tantos años de ausencia: había estado congelado en un bloque de hielo desde los años 80. Ahora, descongelado y en plena forma, estaba listo para protagonizar un nuevo juego.

"Durante 2001 recibimos un documento de diseño de Chris, Tim y el equipo directivo de Rare", cuenta el programador Trevor Attwood, quién previamente había trabajado en la serie *Donkey Kong Country* para SNES y en aquel momento formaba parte del equipo de Rare destinado al mercado de portátiles. "Este nuevo proyecto estaba destinado a Game Boy Advance y debía ser la resurrección de la marca Sabreman, lo que implicaba retomar la batalla original entre él y el 'Wulf'".

Dado que Chris y Tim estuvieron muy involucrados en el diseño, tenemos que preguntarnos si incluyeron algún elemento de *Mire Mare*. "Es posible que hubiera elementos del *Mire Mare* original en el diseño, pero ni Chris ni Tim lo mencionaron durante aquellas reuniones", dice Trevor. "Sugerí que *Mire Mare* podría ser un título apropiado para el nuevo juego, ya que conocía la historia de los títulos originales, pero después de pensarlo se rechazó en favor de *Sabre Wulf*, ya que era más bien un reboot de la franquicia. Creo que nunca se



LOS DATOS

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLL.: RARE
LANZAMIENTO: 2004
PLATAFORMA: GBA
GÉNERO: RPG/PLATAFORMAS



"LOS DIRECTIVOS PENSABAN QUE AL SER UN 'VIEJO EXPLORADOR' SABREMAN PODRÍA PROVOCAR POLÉMICA"
TREVOR ATTWOOD

planeó que fuera *Mire Mare.* Contenía muchos elementos que solo habrían podido cobrar vida en un procesador más rápido, como el de la GBA, no habrían sido factibles en Spectrum".

Estos "elementos" incluían un mapa del mundo del juego, con Sabreman explorando varias zonas, interactuando con los distintos habitantes de la ciudad y accediendo a las numerosas guaridas del resucitado Wulf. En las guaridas la perspectiva cambia a un juego de plataformas tradicional en 2D, y en cada una de ellas debes llegar hasta el Wulf, que está dormido, recuperar el tesoro que ha robado y regresar a la entrada con el lobo pisándote los talones. Tal vez debido a su avanzada edad (algo sobre lo que se bromea a lo largo del juego), Sabreman no cuenta con espada o magia con las que defenderse, y debe confiar con la fauna local para progresar en el juego (ver el recuadro de abajo). Para acabar con el Wulf, el jugador debe recuperar las partes dispersas de un amuleto sagrado, al igual que en el juego original.

Trevor nos revela que hubo que descartar un elemento del diseño original. "Las cosas cambiaron rápidamente cuando empezamos con el desarrollo. Se implementó el concepto 'picture in picture', que debía mostrar una versión más pequeña de la pantalla principal, donde se podía ver al Wulf y su posición respecto al jugador. Nos dimos cuenta de que ocupaba demasiada memoria y no aportaba nada a la mecánica, así que lo descartamos rápidamente. Además, causó un montón de problemas técnicos".



MÁS DEL ESTUDIO

RC PRO-AM (EN IMAGEN)
SISTEMA: NES
AÑO: 1988

DONKEY KONG COUNTRY
SISTEMA: SNES
AÑO: 1994

GOLDENEYE 007
SISTEMA: N64
AÑO: 1997

Una de las primeras tareas que desempeñó Trevor fue programar un nuevo sistema de audio. "Chris Stamper me llamó un día a su despacho y me dijo que el sistema de audio de GBA era demasiado silencioso, y me pidió que lo investigara. Descubrí que por cada canal de audio que reproducía, el sistema reducía el volumen a la mitad para evitar la distorsión del sonido. El razonamiento de Nintendo era que si se reproducían dos sonidos juntos, las ondas se combinarían, haciendo que sonaran el doble de fuerte por lo que habían reducir el volumen a la mitad para compensarlo. Pero lo que ocurría en realidad es que las ondas se compensaban por sí solas, sin producir distorsiones. Contacté con Nintendo y les pregunté si podían cambiar el software, algo a lo que se



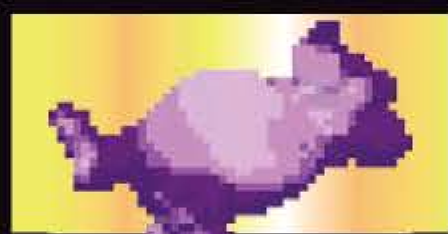
» [GBA] Tras recuperar el tesoro en la guarida de Wulf, Sabreman tendrá que encontrar la salida a toda velocidad.



» [GBA] Hay guiños a clásicos Ultimate, como la alfombra de *Atic Atac* y la estatua de *Underwurlde* en el pueblo de Blackwyche.

Magia Animal

CRIATURAS FANTÁSTICAS Y CÓMO UTILIZARLAS



BLUBBA
La primera criatura que encuentras es la más útil. Salta sobre la barriga de ese dormilón y saldrás rebotando por los aires, por encima de los obstáculos.



SERPIENTE
Otra criatura esencial en tu inventario. Flota allá donde lo dejes, creando un práctico escalón. Es mejor que el similar Misti, ya que no desaparece.



BRUJA
A esta hechicera no le gusta compartir los cielos. Si hay enemigos voladores cerca, libérala y saldrá dispara hacia arriba, destruyéndolos.



STICKY
Este charco viscoso dejará pegado a cualquier enemigo. Es muy útil para enemigos que caminan con un cierto patrón o aquellos que no dejan de saltar.



BLOATER
Libera al Bloater, salta a su boca y deja que te lleve hacia arriba y sobre los obstáculos. Podrás llegar a controlar su dirección hasta cierto punto.



BOOMER
Colócalo al lado de un enemigo o un obstáculo que bloquee tu camino, espera tres segundos y BOOM, ruta despejada. Eso sí, que no te pille la explosión..



GÓLEM
Suelta a este tocho de piedra para bloquear el paso a enemigos. También sirve como plataforma o como escalera, combinado con serpientes.



CLUB
Este brutote es similar al Bigfoot, ya que mata a los enemigos en lugar de solo patearlos. También romperá los bloques que obstaculicen tu camino.



HECHICERO
Con un aspecto similar al Melkhior del inolvidable *Knight Lore*, este hechicero usará su varita para eliminar todo lo encuentre por delante.



BIGFOOT
El Sr. Sasquatch se moverá en una dirección, pateando todo lo que haya en su ruta. No destruye a los enemigos, simplemente les propinará una buena patada.



Rare de Bolsillo

UN VISTAZO A OTROS TÍTULOS DE RARE PARA GBA



DONKEY KONG COUNTRY

LANZAMIENTO: 2003

Este clásico de SNES ya había sido adaptado a GBC, pero esta versión es mucho más parecida al original, a pesar de cierto "lavado" gráfico. Súmale nuevos bonus y características exclusivas de GBA y tendrás el plataformas perfecto para jugar en cualquier lugar.



BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

LANZAMIENTO: 2003

Esta aventura exclusiva del dúo de oso y pájaro tiene lugar entre el primer y segundo juego de N64, y conserva gran parte del encanto de ambos. Lo malo es que es bastante corto y la gran cantidad de tareas de recolección puede llegar a cansar.



DKC 2: DIDDY'S KONG QUEST

LANZAMIENTO: 2004

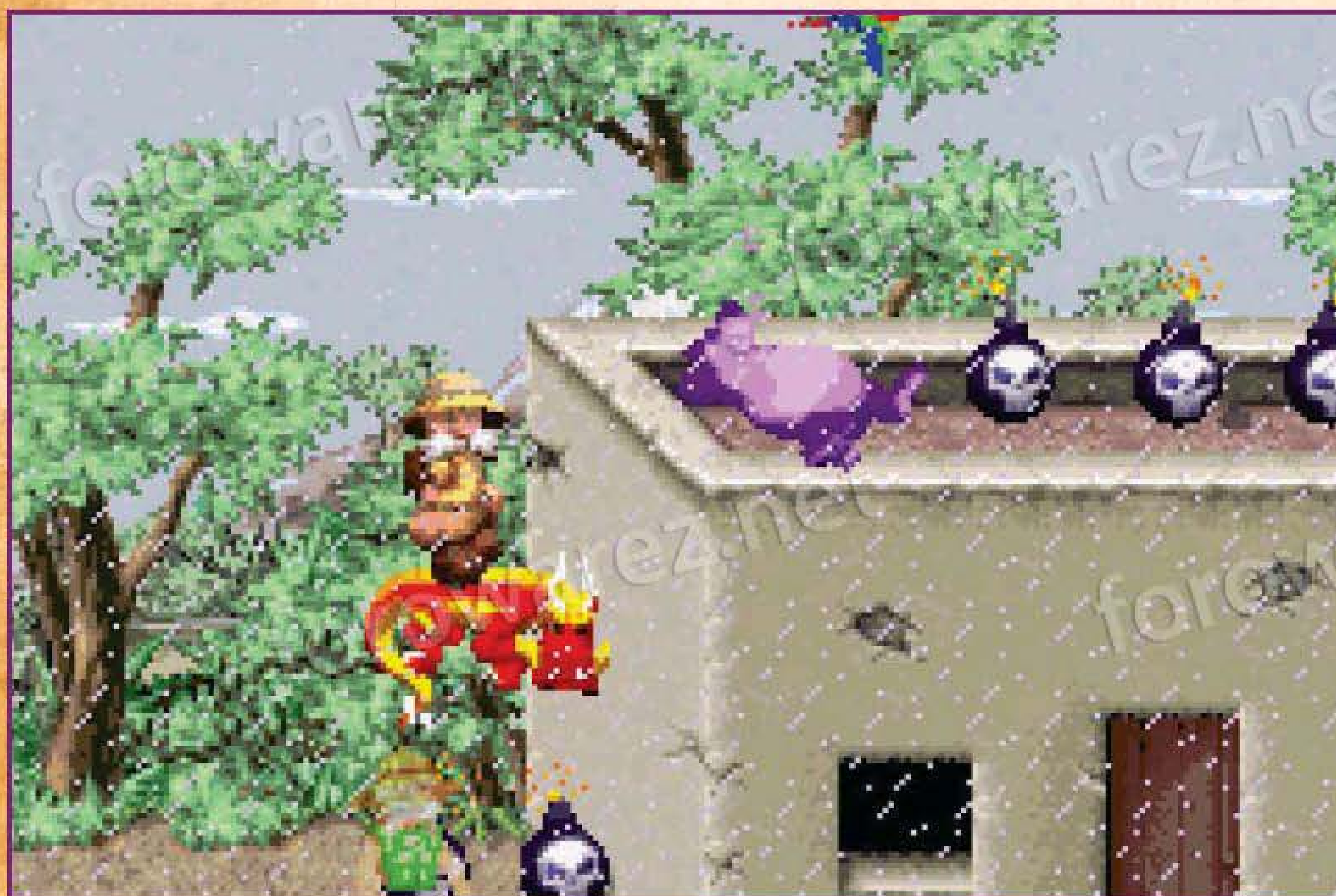
Esta secuela, considerada como el cénit de la trilogía original, es un port muy fiel para Game Boy Advance. Toda la grandeza del juego de SNES está aquí, junto a algunas cositas más, lo que le convierte en una compra obligatoria para los fans.

negaron. Así que programé un nuevo sistema que resolvió el problema y que posteriormente se utilizaría en todos los títulos de Rare para GBA. De hecho comprobarás que nuestros juegos suenan tan alto que es preciso bajar el volumen de la consola".

Tras solucionar el tema del sonido, llegó el turno de trabajar en el 'aspecto' del juego. "Ya habíamos terminado una adaptación para Game Boy Color de nuestro *Mickey Speedway USA* de N64, y *Sabre Wulf* iba a ser nuestro primer lanzamiento para GBA. Como ocurre con cualquier hardware nuevo, no sabíamos exactamente qué podíamos hacer con él. Al principio pensamos que podríamos hacer que los juegos se vieran un poco mejor que en GBA, al contar con más colores y memoria. Durante este periodo, Martin Wakeley, que había diseñado muchos títulos para N64, como *Blast Corps* y *Jet Force Gemini*, estaba molesto por los largos tiempos de desarrollo que exigían los proyectos para consola. Vio que el equipo responsable de producciones para portátiles producía juegos a un ritmo mucho más rápido y comunicó a la dirección de Rare que quería pasarse al desarrollo para GBA".

"Así que Martin reclutó a varios miembros del equipo de N64 para crear un equipo independiente del de GBA y comenzó a desarrollar un juego llamado *BLOGS*, que tenía un concepto similar al clásico *Little Computer People*. Como el equipo de Martin venía de la N64, abordaron el desarrollo de los gráficos de una manera diferente a nosotros, que procedíamos de la GBC. Aquellas diferencias se hicieron patentes el día en el que Gary Richards, uno de los diseñadores de *Sabre Wulf*, visitó al equipo de *BLOGS* para ver sus avances. Volvió con una copia impresa de una de las pantallas de prueba y nos dijo "tenemos que hacer esto". Aquello era mucho mejor que todo lo que habíamos planeado para *Sabre Wulf*. Lo que hacían los artistas de Martin era renderizar un fondo como si estuviera destinado a N64, y luego hacerle un downgrade para adaptarlo al hardware de GBA. Era algo que no habíamos barajado nosotros, así que desechamos todos nuestros fondos y empezamos de nuevo recurriendo a la misma técnica".

***BLOGS* acabó enterrado junto a otros proyectos fallidos dentro de Rare, pero fue determinante para definir el estilo gráfico de *Sabre Wulf*.** Sin él, este primer juego para GBA habría tenido un aspecto muy diferente. El apartado visual mejoró aun más gracias a un sistema de máscaras. "Otro programador, llamado Rob Harrison, tuvo la idea de crear un sistema que permitiera a Sabreman interactuar con el mapa del juego, permitiéndole moverse por delante y detrás del escenario. Esto aportó profundidad a los gráficos, recordando en cierta medida a los juegos isométricos de Ultimate, como *Knight Lore*. Funcionó bien, pero mirándolo en retrospectiva, los diseños de los mapas eran bastante simples y nunca mostraron realmente las capacidades del sistema. Rob solo formó parte



» [GBA] Sabreman deberá utilizar las habilidades de algunas criaturas amigas para alcanzar las guaridas del Wulf.



» [GBA] Y creías que los rinocerontes de la jungla eran duros...



BANJO PILOT

LANZAMIENTO: 2005

Una atractiva alternativa a *Mario Kart: Super Circuit* que presenta a nueve personajes del universo de Banjo recorriendo a toda velocidad 16 sinuosos circuitos. Para ser un juego de GBA el efecto 3D es sorprendentemente eficaz, y aunque no tenga el carisma de los *MK*, calidad no le falta.



IT'S MR PANTS

LANZAMIENTO: 2005

La prueba de que no hay que juzgar un juego por su portada. La alegre mascota de la antigua web de Rare es la "estrella" del show, pero detrás de su simple aspecto hay un puzle diabólico con la habilidad de mantenerte enganchado durante años, al estilo de un *Tetris*.



DKC 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

LANZAMIENTO: 2005

El clan Kong regresó en un tercer juego, con el mejor sonido y gráficos de la trilogía portátil, gracias a que por entonces Rare ya había dominado la GBA a la perfección. Aun así, ni el original de SNES ni su adaptación para Game Boy Advance lograron superar el encanto de la entrega anterior.



» [GBA] Cookie (toma guiño) te venderá objetos útiles a cambio de oro.



» [GBA] Para recuperar parte del amuleto debes aventurarte en el laboratorio del Dr Dolittle-Goode.



» [GBA] Las localizaciones rinden tributo a clásicos de Ultimate. Esta instalación minera limita con Dragonskulle y el Templo de Imhotep.



» Esta publicidad era un bonito homenaje hacia *Gunfright*.

del equipo durante unas semanas, porque lo trasladaron para dirigir al equipo responsable de *Kameo*, que tenía ciertos problemas de desarrollo. A partir de ese momento me hice cargo del desarrollo principal de *Sabre Wulf* hasta su finalización, que llegó mucho más tarde de lo que todos habríamos querido".

Aunque el desarrollo comenzó en 2001, *Sabre Wulf* no se puso a la venta hasta 2004. Trevor revela que el retraso se debió a las disputas con el editor del juego, THQ. "El desarrollo principal duró aproximadamente un año, pero cuando lo terminamos aún no se había firmado ningún contrato de publicación. Rare y Microsoft querían que THQ publicara el juego porque ya habían trabajado con THQ en la versión para Xbox de *Conker's Bad Fur Day*. Personalmente, me parecía que THQ no era una buena elección como editor, porque estaban más interesados en aceptar proyectos de franquicias conocidas. Y teniendo en cuenta que Rare estaba utilizando *Sabre Wulf* como globo sonda para ver si los consumidores seguían interesados en la IP, pensé que necesitaríamos un editor distinto. En THQ estaban más atraídos por el *Banjo Pilot* de GBA, porque *Banjo* ya era una marca popular, así que *Sabre Wulf* acabó en el banquillo durante un año".

Mientras el juego estaba en el limbo, el equipo de Trevor se dedicó a producir una fiel adaptación de *Donkey Kong Country* para GBA. Tras su lanzamiento en 2003, se les pidió que desenterraran *Sabre Wulf* para realizar… algunos cambios. "Sabreman atravesó una crisis de identidad", nos dice. "El equipo directivo no estaba seguro de su atractivo comercial y creían que el hecho de que Sabreman fuera un 'viejo explorador' con reminiscencias al Imperio Británico y la colonización podrá causar problemas. Así que probaron con distintas personalidades, incluyendo la de un escocés enfadado e incluso la de un australiano que rapeaba, lo que generó un auténtico momento a lo 'what the fuck'" entre el equipo de desarrollo. Incluso después de todos estos años no he logrado quitarme de la cabeza algunas de las lamentables frases del Sabreman australiano. Menos mal que nunca llegamos a utilizarlo".

Sabre Wulf acabaría llegando al mercado a principios de 2004, con críticas nada unánimes. Recibió un 4/10 por parte de *games™*, 6/10 en *Edge*, y 8/10 en *Eurogamer*, donde Kristan Reed dijo que "merecía ser proclamado como uno de los mejores títulos para el formato". A pesar de algunas críticas entusiastas como esta, el juego no tuvo un buen recorrido comercial. "*Sabre Wulf* no se llegó a promocionar lo suficiente como para generar interés entre el público", cree Trevor. "Chris Stamper esperaba que el juego funcionara bien y, de ser así, pudiera marcar la resurrección de Sabreman como una IP importante que inspiraría más juegos protagonizados por el personaje para otros sistemas. Pero dado el poco interés que provocó el juego y la ausencia de publicidad por parte del editor, Sabreman nunca tuvo esa oportunidad".

De hecho, el personaje iba a regresar en un juego para Xbox 360 llamado *Sabreman Stampede*. El título, diseñado como una evolución del jamás comercializado *Donkey Kong Racing* de GameCube, iba a ser una aventura de mundo abierto ambientada en África, pero el proyecto se canceló en 2005. ¿Llegaremos a ver nuevos juegos de Sabreman en el futuro? "Lo dudo" sentencia Trevor. "Rare se quedó con los derechos cuando los Stamper dejaron el negocio en 2006, y la falta de atractivo del personaje seguiría siendo un hándicap hoy en día".

Al menos deberíamos agradecer que Sabreman regresara para protagonizar una última aventura. Aunque no se tratase del mítico *Mire Mare*, fue una oportunidad de rescatar a un auténtico icono.

GUÍA DE COMPRA DE...

JUEGOS DE NINTENDO 64



Aunque muchos de sus mejores juegos han tenido reediciones y versiones remasterizadas, sigue habiendo bastantes buenos juegos de N64 que le son exclusivos. Aquí listamos 20 que quizás te interese considerar si planeas construir o expandir tu colección.

Texto de Darran Jones

ESTRELLA NINJA

FIGHTER'S DESTINY



DESARROLLADOR:	OPUS CORP
LANZAMIENTO:	1998

ESPERA PAGAR +40€ JAPÓN

La N64 cuenta con pocos juegos de lucha que sean excelentes, pero esta simpática entrega de Opus Corp es de lo mejorcito del sistema. Aunque muchos de sus luchadores son muy genéricos (si hasta hay uno llamado Ninja, ¡qué original!), sus mecánicas distan mucho de serlo.

Fighter's Destiny se centra en un novedoso sistema de puntos para determinar quién vence y esos puntos se obtienen de varias maneras, siendo los ataques más complejos (movimientos especiales, KO, etc.) los que dan más puntos. Es un sistema original que proporciona una gran profundidad, más aún cuando te des cuenta que la mayoría de los movimientos se ejecutan solo con usar los botones A y B. Por suerte, *Fighter's Destiny* ha pasado desapercibido y los precios siguen siendo bastante razonables. Las versiones PAL completas se encuentran rondando los 25-30€, mientras que las copias NTSC pueden ir desde los 15 de una USA a los 40 de una JAP (donde se llamó *Fighting Cup*). Un cartucho suelto puede salirte por mucho menos.



ESPERA PAGAR +15€ USA

ESPERA PAGAR +23€ EUROPA

» [N64] Pierre puede parecer un payaso, pero es un luchador duro de pelar.

ELIGE TU DESTINO

Te presentamos a los luchadores principales del juego de lucha de Opus Corp



RYUJI
Este imitador de Ryu es un crack del karate y la estrella genérica de la portada. Es fácil de manejar, con lo que es el personaje perfecto para empezar. Es japonés, claro.



ABDUL
Este grandullón mongol no se caracteriza por su agilidad y sus pesados y lentos movimientos (amenizados por largas animaciones) van dirigidos a expertos.



TOMAHAWK
Este basto americano es increíblemente fuerte y aturde fácilmente a sus oponentes. Su lentitud es un inconveniente, no obstante; es muy previsible.



MEILING
Esta luchadora china no puede ni lanzar ni agarrar a sus oponentes. A cambio es muy ágil, lo que le supone una gran ventaja frente a los más pesados del resto de luchadores.



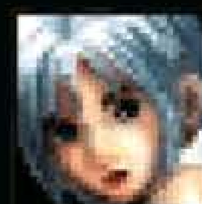
NINJA
Este cliché con aspecto de villano de las Tortugas Ninja es japonés y solo apto para los jugadores más avanzados, dada la dificultad de su manejo, pero compensa.



LEON
El luchador español del elenco se puede considerar el más balanceado; en su escenario se incluye un acueducto que se inspira en una versión arruinada del de Segovia.



PIERRE
Entre las tonterías de Pierre se incluyen muchos movimientos que lo dejan de espaldas y vulnerable. Como resultado, este payaso francés es más adecuado para jugadores expertos.



VALERIE
La participante alemana es la única luchadora aérea del elenco y ahí es donde brilla. Es un poco compleja de usar, así que asegúrate de mostrarle el respeto que merece.

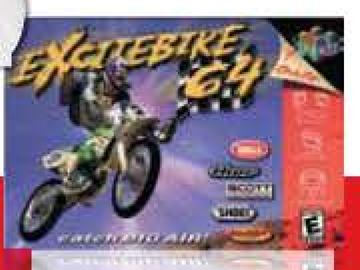


BOB
Otro luchador poderoso, este brasileño llamado Bob está encantado de recibir golpes menores si puede soltar un buen sopapo de vuelta. Hace falta dominio para sacarle el jugo.

EMOCIÓN Y CAÍDAS

EXCITEBIKE 64

ESPERA PAGAR +30€ USA



DESARROLLADOR: LEFT FIELD PRODUCTIONS
LANZAMIENTO: 2000

ESPERA PAGAR +15€ JAPÓN

■ Si buscas lo suficiente, encontrarás gran cantidad de buenos exclusivos de N64 a precios que no supondrán la bancarrota. Esta actualización 3D de *Excitebike* es uno de los ejemplos y, si bien su dificultad es elevada, dominarlo no trae tan solo sus propias recompensas morales sino que también supone desbloquear extras maravillosos, como el juego original de NES, una actualización 3D del mismo y un juego alocado de fútbol. Tiene incluso un editor de circuitos para seguir entretenido cuando acabes con el juego principal.

Los precios son razonables: una copia PAL completa puede costar alrededor de 25 o 30€, similar al caso de las versiones USA. El japonés cuesta aproximadamente la mitad. En general, un cartucho cuesta menos de 15.

ESPERA PAGAR +30€ EUROPA



» [N64] El juego de Left Field supone un reto importante incluso en los niveles iniciales. Aprender a tomar las curvas es clave.



» [N64] La aparición de muchas marcas famosas como No Fear y Alpinestars pueden explicar la falta de remake.

EL DESTRUCTOR DE CARTERAS

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS



DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1999

ESPERA PAGAR +180€ USA

■ El descubrimiento más interesante sobre los juegos de *Castlevania* de N64 es que no son tan malos. El primero no está mal, pero el más recomendable es *Legacy Of Darkness*, al incorporar muchos extras, como dos personajes adicionales que no llegaron a tiempo al primer juego.

Es cierto que los ángulos de cámara son rupestres y los controles torpes, pero la atmósfera está muy lograda, la música es excelente y algunos jefazos te dejarán con la boca abierta. Por desgracia, la reputación del juego (en lo bueno y en lo malo) lo han hecho subir de precio con el tiempo. Las copias PAL completas ya suben con facilidad más allá de los 150€, mientras que la versión USA cuesta un 20-30% más como mínimo. La versión Japonesa (*Akumajou Dracula*) es algo más asequible.

ESPERA PAGAR +160€ EUROPA

ESPERA PAGAR +75€ JAPÓN



» [N64] Este esqueleto gigante le sonará a cualquiera que haya jugado al primero de los juegos de N64.



» [N64] *Legacy* incluye un hombre lobo llamado Cornell, y también a un caballero, Henry Oldrey.

CAOS MÁGICO

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

ESPERA PAGAR +180€ USA



DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1997

ESPERA PAGAR +30€ JAPÓN

■ El gloriosamente loco juego de plataformas de Konami es una de esas en las que a muchos les gustaría saber Japonés o darse por contento con la versión PAL a 50 Hz, porque la versión optimizada y en inglés presenta un precio poco popular.

Si no te molestan los bordes negros o la menor velocidad, seguirás disfrutando del juego de Konami porque contiene todo el humor ya presente en anteriores entregas y con el añadido de mecánicas muy adictivas. Aunque la cámara a veces juegue malas pasadas, no es grave y merece la pena obviarlo para pasar una docena de horas maravillosas y llenas de ambición.

Los precios varían mucho en función del estado, pero las copias PAL completas rondan desde los 50-60€. Las versiones americanas rozan los 200€ (un cartucho puede costar 10 veces menos). El más económico es el Japonés, pero tiene un peaje: el idioma.

ESPERA PAGAR +60€ EUROPA



» [N64] La primera entrega de *Goemon* en N64 tiene pueblos, mundo exterior y mazmorras al estilo *Zelda* para explorar.



» [N64] Las batallas a bordo de Impact en *Mystical Ninja* son muy locas y se benefician claramente del 3D.

COLEGAS DE GOEMON

Además de Goemon, *Mystical Ninja* te permite controlar a estos tres personajillos



EBISUMARU

Además de tener el andar más gracioso de la historia del videojuego, este colega de Goemon pega con una maza y puede usar una cámara para solidificar fantasmas y encontrar objetos ocultos. También puede hacerse pequeño para acceder a determinadas zonas, pero queda totalmente indefenso.



YAE

No podrás controlar a esta ninja de pelo verdoso hasta bien entrado en el juego, pero merece la pena la espera. Su katana y su bazooka la hacen poderosa, mientras que su útil flauta permite transportarse de pueblo en pueblo. Por si fuese poco, puede convertirse en sirena y llegar así a zonas antes inaccesibles.



SASUKE

Otro personaje tardío, su utilidad principal la encontrarás en la parte final ya que su super salto facilita superar algunas de las zonas más complicadas de la parte final del juego. Aunque su kunai es un arma decente, las bombas son mucho más útiles para abrir puertas selladas que pueden esconder objetos secretos e interesantes.

¡CONSEJOS DE COLECCIONISTA!

Prepara tu memoria
Asegúrate de hacerte con suficientes Controller Paks puesto que títulos como *ISS'98* ocupan uno entero. Querrás poder guardar las partidas, ¿no?

La vía Japonesa
Un buen número de los juegos mostrados aquí tienen alternativa económica nipona y en algunos casos el idioma no es problema, como en *Pilotwings 64*.

Ojo con las aduanas
Los paquetes de importación suelen enfrentarse a cargos de aduanas (cada vez más). Tenlo en cuenta para las compras en Reino Unido, EE.UU. y Japón.

Optimiza de forma eficiente
La N64 sufre especialmente con algunos juegos cuya versión PAL es regular o directamente mala (*F-Zero X* por ejemplo) así que considéralo si te importan los 60 Hz.

DIVERSIÓN TEMÁTICA

MARIO PARTY 2

ESPERA PAGAR +100€ EUROPA



DESARROLLADOR: HUDSON SOFT
LANZAMIENTO: 1999

ESPERA PAGAR +100€ USA

Con una buena selección de tableros temáticos y algunos minijuegos memorables esta es nuestra favorita de las tres entregas de N64. Hay algunos toques geniales como los disfraces y los 21 minijuegos repetidos del primero han sido mejorados.

Por desgracia, *Mario Party 2* solo hace que subir en precio. Un cartucho puede costar 30€, pero una copia completa ronda los 100. La versión Japonesa es la más barata y se puede encontrar en perfecto estado por unos 10 euros; eso sí, será difícil comprender los minijuegos si no dominas el idioma. La versión más común es la USA, que se parece en precio a la PAL pero roza los 200 cuando el estado es excelente.

ESPERA PAGAR +10€ JAPÓN



» [N64] Nos encantan los disfraces de pirata. Son muy monos y añaden diversión a las tiradas.



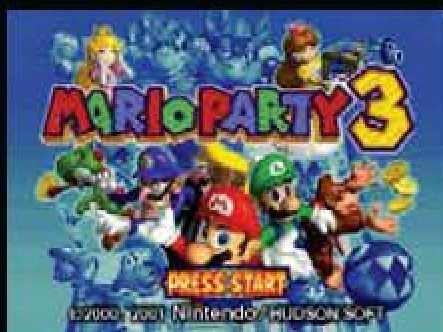
» [N64] Los minijuegos vienen en todos los tamaños, desde multijugador hasta los individuales.

LAS ALTERNATIVAS

Descubre los otros dos *Mario Party* para N64

El *Mario Party* original apareció en 1998 y ponía a Mario y a sus amigos en tableros temáticos que contenían 50 minijuegos (algunos de los cuales son famosos por el dolor que podían causar en las manos). *Mario Party 3* llegó en 2000 y además de añadir a Daisy y Waluigi también subió la apuesta hasta 71 minijuegos. Aunque el primer *Mario Party* es el más económico (unos 70 €), el tercero es el más caro de todos y sobrepasa los 200 € con facilidad.





BILLETES DE PAPEL

PAPER MARIO

ESPERA PAGAR +250€ EUROPA



DESARROLLADOR: INTELLIGENT SYSTEMS
LANZAMIENTO: 2000



ESPERA PAGAR +30€ JAPÓN

» [N64] La estética del juego es muy interesante y se mueve entre dobladuras de papel.

ESPERA PAGAR +225€ USA

No estamos muy seguros si es cosa del lanzamiento de *Paper Mario: The Origami King*, o de la pandemia en general, pero si este juego ya era caro cada vez lo es más. Tanto la versión americana como especialmente la europea sobrepasan los 200€ con facilidad, con algunas ventas ya rozando los 300. La versión Japonesa sigue impasible sobre los 30€ pero es difícilmente recomendable dada la gran cantidad de texto.

En cualquier caso, este RPG de Intelligent Systems es un juego fantástico, así que si estos precios te resultan excesivos y no has tenido la suerte de conseguirlo en el pasado, considera si merece más la pena buscar un cartucho suelto o incluso comprarlo a través de la tienda de la Wii U mientras esa sea una posibilidad. Tu cuenta corriente y tu cerebro te lo agradecerán, aunque el hueco en tu vitrina entristezca tu corazón.

MIRA ESO, ¡FÚTBOL DE SALÓN!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

ESPERA PAGAR +70€ USA

ESPERA PAGAR +15€ JAPÓN



DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1998

Otro juego de Konami en el listado (qué tiempos aquellos) y otro magnífico ejemplar, en este caso de juego de fútbol. *ISS'98* es un buen ejemplo también de la disparidad de precios entre regiones. Una copia PAL completa se puede encontrar por entre 5 y 15 euros con facilidad y las copias selladas no llegan a 50. La versión de EE.UU, en cambio, sufre de su escasez debido a la baja popularidad de este deporte, así que un cartucho suelto cuesta más que una completa PAL, y las copias completas suben de los 75€. El título japonés es *Jikkyo World Soccer: World Cup France '98* y ronda un precio similar al PAL. Sea la versión que sea la que elijas (incluso la versión PAL es sorprendentemente rápida) te harás con el mejor juego de fútbol del sistema. Ni te preocupes por la versión posterior, *ISS 2000*, que no solo es más cara sino que está en segunda división.

ESPERA PAGAR +5€ EUROPA



» [N64] Si hay algo criticable en el juego de Konami es que los porteros tienden a ser imbatibles.

MÁS JUEGOS A VALORAR



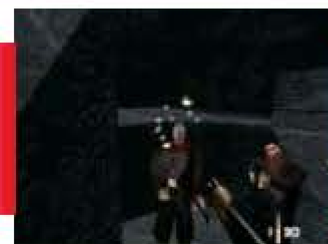
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
DESARROLLADOR: BOSS GAME STUDIOS
LANZAMIENTO: 1999
ESPERA PAGAR
+25€ (EUROPA) +15€ (USA)



WWF NO MERCY
DESARROLLADOR: AKI CORPORATION
LANZAMIENTO: 2000
ESPERA PAGAR
+25€ (EUROPA) +85€ (USA)



MARIO GOLF
DESARROLLADOR: CAMELOT SOFTWARE
LANZAMIENTO: 1999
ESPERA PAGAR
+35€ (EUROPA) +50€ (USA) +15€ (JAPÓN)



GOLDENEYE 007
DESARROLLADOR: RARE
LANZAMIENTO: 1997
ESPERA PAGAR
+25€ (EUROPA) +45€ (USA)



BODY HARVEST
DESARROLLADOR: DMA DESIGN
LANZAMIENTO: 1998
ESPERA PAGAR
+30€ (EUROPA) +40€ (USA)

HERBIE NO ESTÁ

BEETLE ADVENTURE RACING

ESPERA PAGAR +30€ EUROPA

ESPERA PAGAR +40€ USA



ESPERA PAGAR +45€ JAPÓN

DESARROLLADOR: PARADIGM ENTERTAINMENT, EA CANADÁ
LANZAMIENTO: 1999

■ La N64 tiene una proporción elevada de juegos de carreras, pero pocos tan entretenidos como *Beetle Adventure Racing*. Al igual que muchos otros juegos de carreras del momento, es más bien limitado en número de circuitos, pero es mejor que sus competidores por el número de atajos y las posibilidades que tienen y que te hacen volver una y otra vez a los mismos circuitos para encontrar objetos secretos escondidos en cajas y mejorando tus tiempos.

Los cartuchos PAL son bien asequibles, así como las copias completas que giran en torno a los 30-40€. El resto de regiones tienen un rango similar. No obstante, existe una variante PAL australiana llamada *HSV Adventure Racing*, que sustituye el escarabajo por coches de HSV y que, como toda rareza de este tipo, se va de las manos hasta precios demenciales.



» [N64] La IA es a menudo bastante agresiva, así que prepárate para apurar en los niveles avanzados.

POKÉ-PUZZLE

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

ESPERA PAGAR +60€ EUROPA



DESARROLLADOR: NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY
LANZAMIENTO: 2000

ESPERA PAGAR +55€ USA

■ Los juegos de *Pokémon* tienden a ser caros y, por desgracia, ni los spin-offs se salvan. Dicho esto, este es uno de los mejores juegos de puzle exclusivos para la consola de Nintendo (aunque su dinámica *Panel de Pon* esté presente en muchos otros títulos) y merece la pena añadirlo a tu colección. La temática *Pokémon* le encaja y contiene una variedad importante de modos de juego.

Los aficionados que disfruten de versiones PAL pueden conseguir el cartucho a partir de los 20€, pero las copias completas suben y sobrepasan los 60€ con facilidad. Por raro que parezca, *Puzzle League* no se lanzó en Japón, con lo que la copia USA es la única optimizada a 60 Hz y tiene un coste similar a la PAL, si bien es cierto que las copias completas en buen estado suelen dispararse bastante más.



» [N64] Hazte con todas las combinaciones si quieres ser el mejor entrenador en Pokémon Puzzle League.

BUENO, BONITO Y BARATO

PILOTWINGS 64

ESPERA PAGAR +35€ USA

DESARROLL.: NINTENDO EAD, PARADIGM SIMULATION
LANZAMIENTO: 1996



ESPERA PAGAR +15€ JAPÓN

■ Este juego que acompañó a la N64 en su lanzamiento no tan solo sigue siendo una experiencia relajante, sino que también muestra el éxito con el que algunos juegos saltaron a las 3D. A nivel de estructura es muy similar a la entrega original de SNES, pero incluye seis personajes distintos y cambia al biplano por un girocóptero. Muchas de las misiones suponen un reto a los niveles más difíciles, y hay cantidad de niveles de bonus como los de salto libre y la habilidad para explorar la isla como un pájaro.

Siendo un título de lanzamiento, *Pilotwings 64* es común y si las copias PAL en mal estado rondan los 10€, en buen estado no pasan de 25, bastante en línea con las Japonesas. Las versiones USA son más caras, aunque el límite psicológico debería estar sobre los 50€.



ESPERA PAGAR +20€ EUROPA

A POR EL SET COMPLETO

Con solo tres juegos, ¿por qué no hacerte con todos?

PILOTWINGS

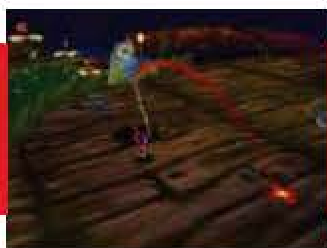
Al igual que la secuela, el *Pilotwings* original es un título de lanzamiento. Sigue siendo muy jugable a día de hoy y tiene un precio razonable. Una copia completa PAL no debería superar los 40€, mientras que la Japonesa se queda sobre los 25€.



PILOTWINGS RESORT

El tercer juego, como no podía ser de otra manera, también es de lanzamiento, pero esta vez para 3DS. Aunque sea similar a los dos anteriores, también contiene elementos de *Wii Sports Resort*. Las copias completas rondan los 10€, pero ojo a la región.





ROCKET: ROBOT ON WHEELS

DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
LANZAMIENTO: 1999
ESPERA PAGAR
+70€ (EUROPA) +130€ (USA)



SUPER SMASH BROS

DESARROLLADOR: HAL LABORATORY
LANZAMIENTO: 1999
ESPERA PAGAR
+60€ (EUROPA) +100€(USA) +25 € (JAPÓN)



SIN & PUNISHMENT

DESARROLLADOR: TREASURE
LANZAMIENTO: 2000
ESPERA PAGAR
+60€ (JAPÓN)



POKÉMON SNAP

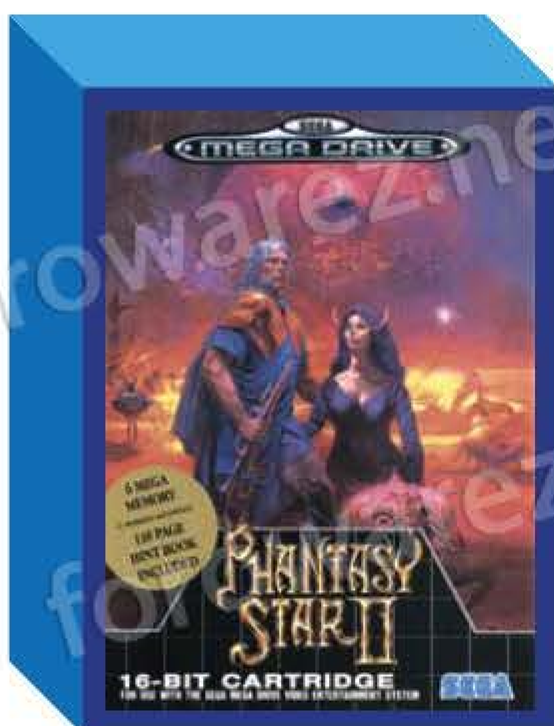
DESARROLLADOR: HAL LABORATORY
LANZAMIENTO: 1999
ESPERA PAGAR
+40€ (EUROPA) +50€ (USA) +10€ (JAPÓN)



EXTREME-G

DESARRO.: PROBE ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO: 1997
ESPERA PAGAR
+15€ (EUROPA) +15€ (USA) +15€ (JAPÓN)

PANTALLA FINAL



PHANTASY STAR II

» Conoces *Phantasy Star*, ¿verdad? La serie RPG de Sega combina la clásica fórmula de espada y brujería con viajes espaciales y robots para crear un mundo de fantasía sci-fi único, en el que los héroes se enfrentan a las fuerzas del mal para salvar su mundo. Bueno así, era en el primer juego, y pensamos que las secuelas serían similares, pero mejor comprobarlo por si acaso...

01



» Rolf y su grupo han destruido a Mother Brain, la computadora responsable de aterrorizar al sistema Alagol. La pérdida de sus funciones de control climático dificultará las cosas, pero los héroes por fin tienen esperanzas en el futuro.

02



» De repente, aparecen cientos de humanos, muy enfadados con los héroes por haber hecho pedazos a Mother Brain. Verás, resulta que estos tíos estaban detrás de todo lo que había pasado, en beneficio de sus propios intereses.

03



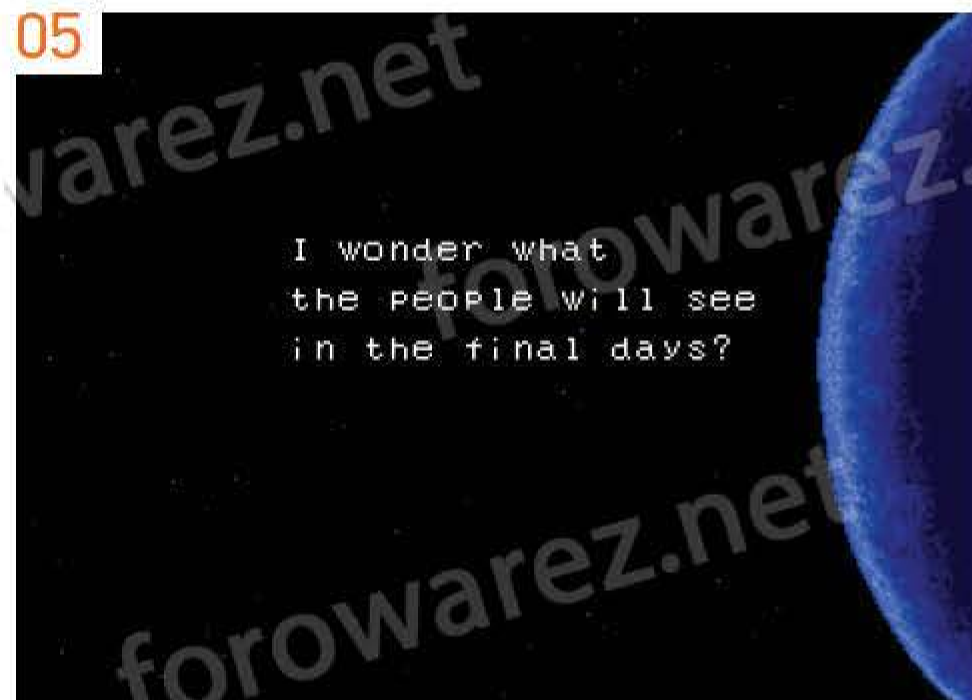
» ¿Por qué harían algo así? Bueno, son de un planeta que habían destrozado, llamado Tierra. Han decidido que les gustaría apoderarse de Mota y ahora nuestros héroes tienen que enfrentarse a cientos de maquiavélicos terrícolas.

04



» Nei ha muerto, los biomonstros han asolado Mota, Pal ha sido destruida por completo, ¿y este es el agradecimiento que recibe la tripulación? Si esto es lo que la Tierra ha hecho en nombre de la supervivencia, francamente, la gente de la Tierra merece perecer.

05



» Esta ha sido una historia de tragedias personales y eventos de extinción masiva. Incluso si tus héroes logran detener a los terrícolas, les espera una existencia medieval en un mundo moribundo. Todo es peor ahora, a pesar de (y a veces a causa de) tus acciones. Esta es la "victoria". Disfrútala.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, Jesús Relinque, José Manuel Fernández, Lázaro Fernández, Marçal Mora, José Luis Sanz, Óscar Alonso, Julen Zaballa García, David Luna**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
91 514 06 00
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com



Una aventura nueva inspirada en el clásico de Nintendo 64. ¡Más de 20 años después!



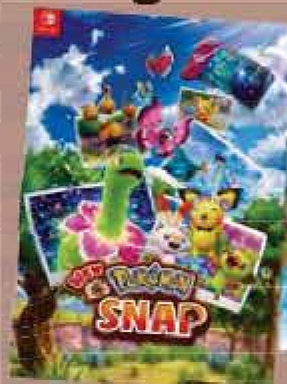
30 DE ABRIL



Vuelve a embarcarte en una aventura fotográfica **casi dos décadas después**

Un relajante viaje a la preciosa región de Lensis para encontrar **más de 200 Pokémon**

YA PUEDES RESERVARLO
y conseguir un marco adhesivo, un póster o un set de pegatinas*



Póster A2 doble cara



Marco adhesivo



Set de pegatinas

Póster disponible en **GAME**. Limitado a 2.000 uds. Set de pegatinas disponible en **FNAC** y **MEDIA MARKT**. Limitado a 2.250 uds totales. Marco Adhesivo disponible en **EL CORTE INGLÉS**. Limitado a 400 uds. Consulta más distribuidores en **Nintendo.es** y pregunta en tu tienda habitual.